WWW.PCSOLUCES.COM

PC SOLUCES

TROIS MAGAZINES EN UN

92 PAGES DE TRUCS ET D'ASTUCES POUR FINIR VOS JEUX

6 SOLUTIONS ET GUIDES

COMMAND & CONQUER SOLEIL DE TIBERIUM

DRAKAN

DARKSTONE

KINGPIN

SHADOWMAN

T.A. KINGDOMS

1 CD-ROM EXCLUSIF :

Détail page : 98

250 Mo DE DÉMOS JOUABLES

- HYPE : THE TIME QUEST • SHADOW COMPANY
- LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER • NHL 2000
- RAYMAN 2 • CODENAME EAGLE • PHARAON

25 MINUTES DE TESTS EN VIDÉO

- AGE OF EMPIRES II • ATLANTIS II • AZTEC
- FREESPACE 2 • PHARAON
- PRINCE OF PERSIA 3D • RAYMAN 2
- REVENANT • THE NOMAD SOUL
- TRICKSTYLE • DRACULA
- LES 24 HEURES DU MANS • SEGA RALLY 2
- TOMB RAIDER IV • URBAN CHAOS

120 Mo DE FICHIERS

ÉDITEURS, TRAINERS ET SAUVEGARDES, PATCHES, UPDATES, ADD-ONS

- C&C SOLEIL DE TIBERIUM • FLY !
- HALF-LIFE (2 MODS) • HOMEWORLD • KINGPIN
- DRAKAN • T. A. KINGDOMS...

LES JEUX LES PLUS ATTENDUS EN TEST

PHARAON

AGE OF EMPIRES II

RAYMAN 2

THE NOMAD SOUL...

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

L 9506 - 31 - 39,00 F

UNIQUE : RIEN SUR LA MENACE FANTÔME !

RCS Microsoft, B 327 733 184 RC Corbeil. © 1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

1 jeu Age of Empires II acheté = 1 logiciel offert*

2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*

*Frais de participation : 35 F pour 1 logiciel offert - 70 F pour 3 logiciels offerts, détail de l'offre en magasin.

Du 1er octobre 1999 au 31 janvier 2000

Les DUO'S XXL

CYBER PRESS PUBLISHING

31

novembre

PC SOLUCES

(((ÉDITO)))

Ça faisait longtemps que j'avais pas fait un édito "changement de formule". En effet, le mois prochain, on chamboule tout. Enfin, non pas vraiment. On change de maquette, on rend le journal un peu plus lisible, on le rend plus graphique. Je vous l'avais promis au début de l'année : rendez-vous en l'an 2000 pour le changement de formule. C'est vrai que PC Soluces a tendance à bouger assez régulièrement. Que voulez-vous, on ne tient pas en place. Et je peux vous l'annoncer tout de suite, ce changement de formule devrait être lui aussi transitoire car après, on changera encore. Voici donc le planning des changements de sortie et les événements prévisibles du prochain millénaire de PC Soluces :

- Décembre 99 : nouvelle maquette. Vanessa pète les plombs.
- Avril 00 : changement de formule : on divise le journal en trois fascicules (actu, soluces, vie du fan club de Jeff) et on rajoute deux CD. La rédaction pète les plombs.
- Décembre 00 : changement de formule : on retire la vie du fan club de Jeff pour le remplacer par un fascicule de soixante pages reprenant des pages d'Auto Live, de Ciné Live, de Music Up et du Canard Enchaîné Live. On reçoit des milliers de lettres d'insultes des lecteurs qui veulent plus d'Auto, de Ciné, de Up et du Canard, en fonction de leurs goûts.
- Septembre 01 : on passe hebdomadaire. Les solutions sont en sept ou huit parties. Suite au passage de la TVA sur les CD à 0 %, on en met un troisième. Julien commence à avoir des cheveux blancs. Franck Pelloux, toujours voix off des CD, a des quintuplés. Il pète un peu les plombs.
- Mars 03 : on enlève tout le papier et on livre les CD avec des lunettes de consultation de produits multimédia. Suite à un défaut de fabrication, les lunettes sont mal gravées et on revient à la formule précédente. Le big boss pète les plombs.
- Décembre 04 : PC Soluces est traduit en 96 langues. C'est l'euphorie. On roule en Porsche.
- Octobre 05 : PC Soluces est livré avec un Pentium IX, 2Gh, DD 500 Go, écran 25 pouces. Les libraires pètent les plombs.
- Mai 06 : suite à la guerre, les ventes s'écroulent. Mais on change de formule et ça repart.
- Etc.

Xavier Allard

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
http://www.pc-soluces.com
- **Consultez le sommaire du numéro en kiosque**
- **Commandez les anciens numéros**
- **Abonnez-vous On-line**
- **Les dernières news des jeux vidéo**
- **Tous les sites des éditeurs**
- **Écrivez à la rédaction**

(((SOMMAIRE)))

Abonnement et anciens numéros	16
Courrier des lecteurs	4
News	6
Multimédia	12
Bouquins	13
Internet	14
En développement : Urban Chaos	18
Previews	20
Concours	32
Tests	33
Add-On	72
Budget	74
Shopping	76
Crash Test	78
Système D	82
SOS	86
Triche Trash	88
Guide Drakan	96
CD-ROM	98
Soluce ShadowMan	114
Soluce Command & Conquer : Soleil de Tiberium	132
Soluce Kingpin	146
Guide Total Annhilition Kingdoms	166
Guide Darkstone	174

Index des Previews

24 Heures Du Mans	29
Close Combat IV	24
F18 Super Hornet	31
Flight Simulator 2000	27
Killer Loop	31
Reach For The Stars	24
Sega Rally 2	25
Septerra Core	26
Speed Demons	30
Supreme Snow Boarding	30
Swat 3	28
Tomb Raider : La révélation finale	20

Index des Tests

Age Of Empires 2	94 %	62
Armored First 3	60 %	71
Atlantis 2	80 %	58
Aztec	67 %	68
Dracula	80 %	70
Freespace 2	92 %	46
Napoléon 1813	25 %	71
Omikron The Nomad Soul	95 %	40
PGA Golf	76 %	54
Pharaon	91 %	34
Prince Of Percia 3D	63 %	56
Puzzle Bobble 2	70 %	54
Rayman 2	93 %	50
Revenant	79 %	57
Seven Kingdoms II	60 %	54
Trickstyle	78 %	55

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directeur du développement : Philippe Deleplace (pdeleplace@loisir.net)
Directrice commerciale et marketing : Isabelle Weill
Chefs des ventes : Cyril Lamothe (clamothe@loisir.net)
Service abonnements : Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 44 (abocyber@aol.com)
Commandes anciens numéros : Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 33
Photogravure : Quadratin (Paris)
Impression : SIEP (Bois Le Roi)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique : Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable : Jean Philippe Tondeur

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Cyber Press Publishing édite également : PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64 CINÉ LIVE - VIDÉO MUSIC - MUSIC UP! AUTO LIVE - CONSOLES MANIA
(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921
©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Publicité :
GS Régie - 79, rue Baudin
92300 Levallois-Perret
Sylvain Attal - 01 55 21 02 54
Nathalie Demougeot - 01 55 21 20 63
Fax : 01 55 21 02 55

Directeur de la publication : Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)
Directeur de la rédaction : Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur multimédia : Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant multimédia : Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique : Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares : Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Couverture : Michaël Cambour
Premiers rédacteurs graphiques : Vanessa Wajeman (vwajeman@loisir.net) Dominique Houlet (dhoulet@claranet.fr)
Fabrication : Catherine Boyer
Première Secrétaire de rédaction : Catherine Montagnon
Secrétaire de rédaction : Richard El Mestiri (elmestiri@loisir.net),
Correction-révision : Sophie Repain, Claire Delenclos, Nathalie Ployet
Responsable télématique : Alain Milly (AlainMilly@aol.com)
Rédacteurs : Jean-François Molas, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian, Simon Mohamedaly, Sylvain Cachard, Patrick Feret
Illustrations : Yacine, Yann Lebecque
Illustration de couverture : Pharaon © Havas Interactive

Ce numéro comporte 1 CD-ROM gratuit (encarté entre les pages 98 et 99).

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

Prochain numéro : 30 novembre

RCS Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil. - © 1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Pour cause de surmenage (?!?), Yann a posé les pieds sur le bureau, bien décidé à voir si François allait finir Rayman 2. Simon s'entraîne à Puzzle Bobble car il sait que je vais le battre, Luis remplit son disque dur d'images douteuses pompées sur Internet et Léo essaye de finir une pyramide dans Pharaon. Je me retrouve donc à la tête de ce courrier des lecteurs. Et pour un baptême, cela commence plutôt nerveusement.

Jeff

le courrier des lecteurs

Monkey3@club-internet.fr

POUR NOUS ÉCRIRE :
PC SOLUCES/CYBER PRESS • COURRIER DES LECTEURS •
92-98 BOULEVARD VICTOR HUGO • 92115 CLICHY CEDEX

Fervent lecteur de votre magazine, je l'achète en kiosque depuis le début. Je me souviens avec nostalgie des premiers numéros où nous avions droit à de nombreuses soluces. Mais c'était jusqu'au numéro 29, qui fut la goutte d'eau faisant déborder le vase. Une explication s'impose : dans ce numéro 29 il y avait vingt-cinq pages de soluces pures, cinq pages de Triche Trash et le reste... Est-ce que vous trouvez ce reste vraiment utile ? Vraiment intéressant ? Certains lecteurs se passionneront peut-être pour cinq pages de "On vous dit tout" (des firmes "Machin" qui rachètent des firmes "Truc"), quinze pages de previews (des jeux qui ne sortent que trois mois plus tard), vingt pages de test (j'aime bien ces tests, mais pas quand il deviennent des catalogues). Et le reste n'étant que pub, minirubriques (tantôt intéressantes comme le "Courrier des lecteurs" ou le "Bloc-notes", tantôt insipides). Soit un total de quarante pages de blablas.
Alors je pose la question : où est passé mon magazine d'antan, celui que j'attendais impatiemment collé devant l'écran de mon ordinateur ? Où sont passés les numéros de PC Soluces bourrés de soluces ? Simple constat : plus il y a de jeux et moins il y a de soluces dans PC Soluces !

A Triquet, lecteur désappointé.

Lorsqu'on fait un magazine, on ne peut jamais satisfaire tout le monde. C'est sûr que PC Soluces a commencé par ne faire que de la soluce mais des problèmes légaux nous ont mis des bâtons dans les roues et l'on a dû revenir à un magazine "presque" (j'y tiens) comme les autres, avec cependant une partie soluce plus détaillée, plus complète et mieux faite (tu as déjà essayé de finir un jeu avec les soluces d'un autre magazine ?). Pour ce qui est du numéro 29, ton calcul me semble d'ailleurs faussé : il y a plus de quarante pages de soluces (pour moi, un guide de jeu tel qu'on le fait, avec toutes les missions, reste de la soluce et te permettra de finir le jeu).
Enfin, tu te plains de l'importance des tests et des previews. Là encore, je ne peux pas être d'accord : les tests, cela permet d'éviter d'acheter une daube à plus de 300 F que tu auras même du mal à refourguer aux boutiques d'occasion dans les jours qui suivent. Et quand tu vois que des titres aussi attendus et prometteurs que T.A. Kingdoms, Homeworld ou Le soleil de Tiberium sont décevants au final, je crois que plus d'un lecteur est content d'avoir été prévenu (surtout qu'il y a tellement de jeux, comme tu dis, que le lecteur a besoin d'être informé). Pour ce qui est des previews, cela a toujours été ma rubrique préférée quand je lisais des magazines. J'ai d'ailleurs fait un sondage à la rédaction et l'on pense tous la même chose : les previews, c'est de l'info sur l'avenir, sur des jeux qui vont nous faire saliver. Et j'imagine que c'est le cas de nombreux lecteurs. J'espère que tu comprendras que PC Soluces est devenu un journal complet, qui essaye de traiter toutes les facettes du jeu... et donc pas seulement de la soluce.

Salut PC Soluces

J'ai quatorze ans, j'achète régulièrement votre magazine et je le trouve super. Cette année, je dois faire un stage et je voudrais le faire dans un lieu sympa ; c'est pourquoi je vous écris pour savoir si je pourrais faire ce stage chez vous.
P.S. : Salut à toute l'équipe

Younees

On a déjà eu quelques stagiaires à PC Soluces et l'on ne peut pas dire que ce soit très folichon pour eux. Non pas qu'on leur fasse du mal, mais on n'a pas grand-chose à leur faire faire : trier les coupons-réponses des Bloc-notes (car Xavier déteste faire ça), régler des images (c'est long et guère passionnant, surtout quand le Mac est pourri) et puis il faut savoir gueuler plus fort que Manu pour se faire entendre (mais on y a tous renoncé ici).
Vers vingt heures, cela devient plus drôle car on va jouer sur Internet à Counter Strike, mais là il faut avoir un très, très bon niveau. Donc en résumé, entraîne-toi à Counter Strike si tu veux devenir stagiaire chez nous, sinon trouve-toi une boîte un peu plus sérieuse car ta prof va s'arracher les cheveux quand elle va lire ton rapport de stage.

Salut au Big Boss des magazines

Cela fait cinq ans que je pratique le hand-ball et je ne comprends pas pourquoi aucun jeu ne sort sur mon sport favori. Ne me dites pas que c'est à cause d'une mauvaise image de marque car il y a plein de jeux de golf qui, pour moi, non rien à faire sur un PC. Au fait, est-ce que quelqu'un chez vous aime le hand ?

J'aimerais aussi savoir pourquoi tout le monde boude le jeu l'Entraîneur, sauf Rodolphe et moi. C'est vrai, avec tous ces jeux de foot identiques et ratés, la série l'Entraîneur se démarque vraiment.

Teddy

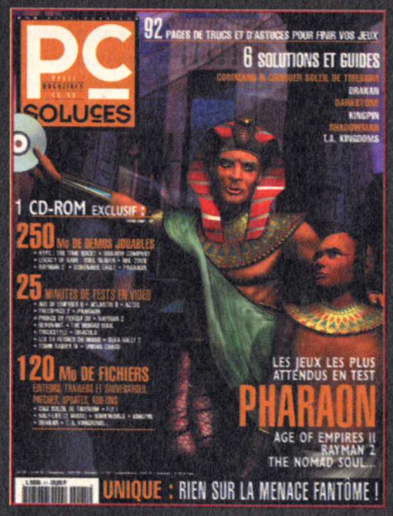
Le Big Boss étant trop occupé, je vais répondre à sa place. C'est vrai que les jeux de hand sont absents sur PC, à part peut-être si on utilise des émulateurs de console ou de borne d'arcade. Mais en ce qui me concerne, c'est encore pire : je suis fan de pétanque, inscrit au Club de Suresnes et classé au niveau national : je n'y peux rien, c'est comme ça, j'ai ça dans le sang. Trêve de plaisanterie, le hand mériterait sûrement une adaptation sur PC mais actuellement, pas un éditeur n'y croit. Un jour peut-être, quand il en auront marre de faire des jeux de golf...

Sinon, personne n'est fan de hand ici excepté Rodolphe, mais il suffit qu'il voit un ballon sur un terrain pour être heureux. C'est d'ailleurs pourquoi il aime la série l'Entraîneur. Les autres rédacteurs aiment eux aussi le foot, à condition qu'on soit Champion du Monde. Comme cela n'arrive pas souvent, cela reste très supportable.

LES SORTIES PRÉVUES POUR LE MOIS DE NOVEMBRE

24 HEURES DU MANS (INFOGRAMES)
AGE OF EMPIRES 2 (MICROSOFT)
BATTLEZONE 2 (ACTIVISION)
BUG'S BUNNY (INFOGRAMES)
BUST A MOVE 4 (VIRGIN)
CHASSEUR DE DAIMS 3 (GT INTERCATIVE)
CLOSE COMBAT TRILOGY (MICROSOFT)
EARTH WORM JIM 3D (INTERPLAY)
EXCESSIVE SPEED (UBI SOFT)
FIFA 2000 (ELECTRONIC ARTS)
FLIGHT SIMULATOR 2000 EDITION PRO (MICROSOFT)
FLIGHT UNLIMITED 3 (ELECTRONIC ARTS)
GABRIEL NIGHT 3 (SIERRA)
GRAND MASTER CHESS (INTERPLAY)
HALF LIFE OPPOSING FORCE (SIERRA)
HAZARD (INTERPLAY)
LA ROUE DU TEMPS (GT INTERCATIVE)
LEGO CHESS (GT INTERCATIVE)
LEGO CREATOR (GT INTERACTIVE)
LEGO LAND (GT INTERACTIVE)
LEGO LOCO (GT INTERCATIVE)
LINKS LS 2000 (MICROSOFT)
NATIONS (GT INTERCATIVE)
NBA BASCKETBALL 2000 (ACTIVISION)
NBA LIVE 2000 (ELECTRONIC ARTS)
NHL CHAMPIONSHIP 2000 (ACTIVISION)
PANZER ELITE (GT INTERCATIVE)
PECHE 3D (GT INTERCATIVE)
PHARAON (SIERRA)
QUAKE 3 ARENA (ACTIVISION)
RALLY 2000 (UBI SOFT)
SHANGAÏ SECOND DYNASTY (ACTIVISION)
SINISTER (UBI SOFT)
SPACE INVADERS (ACTIVISION)
STAR STREK HIDDEN EVIL (ACTIVISION)
SUPREME SNOWBOARDING (INFOGRAMES)
SYSTEM SHOCK 2 (ELECTRONIC ARTS)
THE TOURNEMENT (GT INTERCATIVE)
THEME PARK WORLD (ELECTRONIC ARTS)
TOMB RAIDER : LA REVELATION FINALE (EIDOS)
WING OF DESTINY (GT INTERCATIVE)
Y&K ADVENTURE (INTERPLAY)

ABONNEZ-VOUS !



26 F par mois au lieu de 39 F

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner sous enveloppe affranchie à :
ABONNEMENT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC. 92115 CLICHY CEDEX.

- Oui, je souhaite recevoir PC Soluces pour 26 F par numéro et serai prélevé automatiquement de 78 F tous les 3 numéros.
- Je remplis l'autorisation de prélèvement ci-contre ainsi que toutes les informations qui me sont demandées et *je joins un Relevé d'Identité Bancaire ou Postal*.
- Je peux résilier ce service à tout moment par simple lettre. Le prélèvement sera aussitôt stoppé.

Je souhaite recevoir mon magazine à l'adresse suivante :

NOM :
PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
Abonnement PC Soluces, 6, bd du général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex
N° national d'émetteur : 440542

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier le montant du prélèvement présenté par CYBER PRESS PUBLISHING, soit 78 F par trimestre.
Je désire voir apparaître mes prélèvements sur mes extraits de compte.
Je contacterai directement CYBER PRESS PUBLISHING pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

TITULAIRE DU COMPTE :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
TÉLÉPHONE (OBLIGATOIRE) :

COMPTE À DÉBITER :

ÉTABLISSEMENT CODE | GUICHET | N° DE COMPTE | CLÉ RIB

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ÉTABLISSEMENT :
N° : RUE :
CODE POSTAL : VILLE :

DATE : Signature Obligatoire :

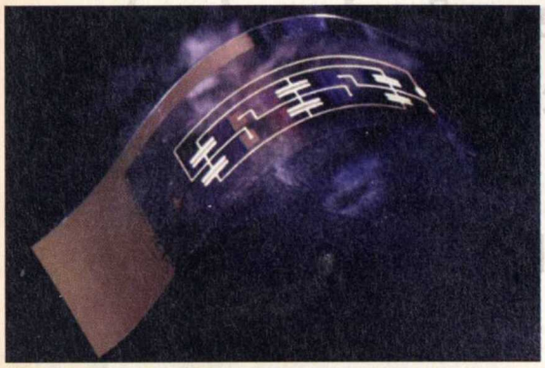
PCS 31 PA

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour la Belgique, contactez : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les DOM-TOM, et le reste du monde nous consulter au (33) 1 41 06 44 44.
Les abonnés en cours peuvent se réabonner dès à présent avec cette nouvelle offre. Leur abonnement fera suite à l'ancien. Mentionner obligatoirement votre numéro d'abonné.

INFORMATIQUE ET LIBERTÉ : LE DROIT D'ACCÈS ET DE RECTIFICATION DES DONNÉES CONCERNANT LES ABONNÉS PEUT S'EXERCER AUPRÈS DU SERVICE DES ABONNEMENTS. SAUF OPPOSITION FORMULÉE PAR ÉCRIT, LES DONNÉES SERONT COMMUNIQUÉES À DES ORGANISMES EXTÉRIEURS.

DES ÉCRANS PARTOUT

E-Ink, Lucent et Bell Labs codéveloppent en ce moment une technologie d'écran mou, comparable à un journal. En fait, ils utilisent des transistors plastiques, des transistors souples assez simples à fabriquer (pour des professionnels, parce que dans son garage, c'est coton). L'avantage de cette technologie, c'est qu'elle ne nécessite pas d'être rechargée électriquement à chaque instant, comme les écrans à cristaux liquides, mais seulement lorsque l'affichage est modifié. Une affiche ou un journal ne consommerait donc que peu d'énergie. Les applications pourront donc aller des journaux aux affiches gigantesques dignes de Blade Runner, en passant par des cartes de crédit, des fringues et même des écrans de portables... Cadeau : en photo, un transistor plastique.



3DFX DÉCAPITÉ

Greg Ballard, le CEO de 3Dfx (en gros le directeur général), a donné sa démission. Cette étrange décision s'explique par le fait que son but est atteint : 3Dfx est passé du statut de fondeur de puces graphiques à celui de constructeur de cartes graphiques. Le challenge actuel n'est donc plus le même, puisqu'il se joue sur le domaine de la puissance brute. Les projets de 3Dfx sont cependant intéressants, pas d'inquiétude à avoir de ce côté, et le projet Napalm devrait voir le jour au premier trimestre 2000, offrant des effets inédits comme le motion-blur (effet de flou pour renforcer l'impression de vitesse de déplacement) ou la profondeur de champ (pour rendre flou ce qui est situé loin et renforcer ainsi l'impression de la 3D).

IBM N'Y CROYAIT MÊME PAS...

Un ingénieur d'Intel aurait déclaré que, du fait que la miniaturisation connaît des limites, l'évolution de la puissance des processeurs (deux fois plus de puissance tous les dix-huit mois), devrait connaître une stagnation après la prochaine génération de processeurs, car il faudrait que les transistors passent sous la barre des cent atomes, ce qui n'est pas possible à l'heure actuelle. Cela signifierait-il que l'évolution a cessé ? Ou bien les ingénieurs vont-ils trouver une nouvelle technologie révolutionnaire d'ici là ? Pensez tout de même que le premier transistor (datant de 1947) était soudé à la main et mesurait plusieurs centimètres. D'ailleurs, les recherches concernant les ordinateurs moléculaires avancent, et un chercheur allemand vient de mettre au point un switch (un dispositif qui a deux états, "on" et "off") de la taille d'une molécule, ce qui est une avancée considérable si l'on considère que jusqu'alors, les switches moléculaires utilisaient plusieurs molécules. Ce nouveau switch est sous forme gazeuse et devient fluorescent en présence d'azote, et perd cet état en présence de dioxyde de carbone. Il existe déjà des fils et des portes logiques moléculaires. Reste à savoir si l'appareil permettant de détecter l'état d'une molécule précise n'occupe pas une pièce entière, et ce sera parti pour de bon !

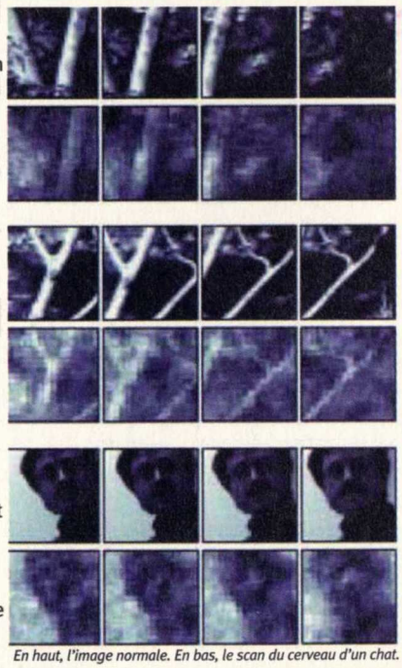
on vous dit tout

MICHEL o - YANN o

Le débat qui nous partage depuis des mois, Michel et moi, concernant les OGM (Organismes Génétiquement Modifiés), vient d'être alimenté par l'abandon par Monsanto du gène Terminator. Ce dernier permettait de stériliser les plantes. D'un côté, cela aurait obligé les agriculteurs à racheter des semences chaque année, ce qui est mal. D'un autre côté, cela permettait de lutter efficacement contre la propagation des OGM dans la nature, ce qui est bien. Bref, pour ou contre les OGM, Michel et moi continuons de nous friter devant la machine à café...

LA PREMIÈRE WEBCAT

Des chercheurs sont parvenus à reconstituer sur un écran ce que "voit" un chat en temps réel. Ils ont branché cent soixante dix-sept électrodes sur les cellules du thalamus du chat. Le chat devient alors une sorte de caméra. Quand on aura des chats USB, on pourra donc faire un vrai catscan ! Bref, c'est franchement délirant, ça veut dire qu'on pourrait voir nos pensées "visuelles". Avec ça, Big Brother serait un enfant de chœur !



En haut, l'image normale. En bas, le scan du cerveau d'un chat.

MON PC, J'L'AI PAYÉ GRATUIT..

Ça y est, ça débarque en France. Pour une fois qu'on n'a pas dix ans de retard sur eux (comme c'est le cas, rappelons-le, pour l'obésité, les ghettos, le veau aux hormones, TF1...) : Cibox propose un PC gratuit pour peu que l'on s'engage à s'abonner à Internet pour 168 F par mois pour dix heures de connexion (soit un prix de revient de 6 084 F sur trente-six mois). C'est mieux que l'obésité, les ghettos, le veau aux hormones et TF1, non ?

News de Yann Lebecque et toute l'équipe

ON APPREND DES CHOSES SUR INTERNET

Sur le site de Philip Morris, on peut apprendre que fumer provoque des maladies telles que le cancer, maladie cardiaque, emphysème et crée une dépendance. Ça fait partie d'une campagne de 100 millions de dollars, et l'on se dit qu'il y en a qui ont trop de thune et qui ne savent plus quoi en faire !

MOBILE HUNTER BIENTÔT CHEZ NOUS ?

Un hongkongais vient d'inventer un truc génial, baptisé tueur de portable. C'est un appareil qui permet de changer la fréquence du téléphone portable que l'on vise pour faire cesser la communication et retrouver un semblant de paix intérieure. Un peu de politesse de la part des utilisateurs de portable aurait été plus simple. En théorie, bien sûr, en théorie !

STAR WARS : J'HALLUCINE

Star Wars, c'est tellement gros, que ça devient n'importe quoi. Ainsi l'AFP relate une news selon laquelle deux jeunes fans de la série ont été interpellés pour avoir détruit la vitrine d'un abribus dans le but de voler une affiche de l'épisode 1. C'est sans doute la première fois qu'un fait divers aussi inepte est relaté par une telle agence. Historique Star Wars, historique...

ASIMOV, C'EST POUR DEMAIN !

Vous vous souvenez de l'antigrav, la technologie imaginée par Isaac Asimov dans ses romans de SF ? Eh bien la NASA est sur la bonne voie. Enfin, pas tout à fait, puisque la technologie est celle du maglev (magnetic levitation), utilisée dans des prototypes de trains. Appliquée au lancement de fusées, elle ressemblera à un grand rail qui permettra d'accélérer l'engin avant d'allumer les réacteurs, réduisant la quantité de carburant (très cher) et diminuant d'autant le poids de l'ensemble. De plus, l'électricité préserve la couche d'ozone contrairement au carburant.

TITUS EN VEUT TOUJOURS PLUS

Après avoir racheté des parts dans l'activité d'Interplay, distribué par Virgin, Titus a acquis la majorité de contrôle de Virgin. Donc Interplay, c'est Virgin, et Virgin, c'est Titus. Si ça continue comme ça, le marché du jeu vidéo va devenir très simple à comprendre...

RUSH DE FIN D'ANNÉE CHEZ VIRGIN

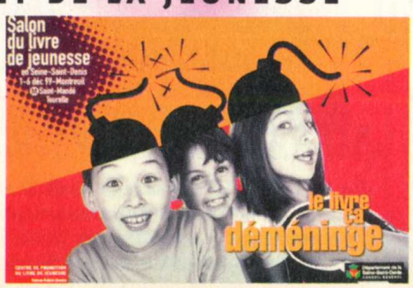
Virgin fourbit ses armes pour le terrible affrontement de Noël en annonçant des titres pour le moins intéressants. Le premier, Evolva, est un jeu d'action/stratégie où l'on dirigera des créatures, les GenoHunters, tentant d'éradiquer un virus extraterrestre. Il sera possible de faire évoluer ces créatures au cours du jeu, à l'aide de nouvelles capacités. Invictus sera un jeu de stratégie de temps réel assez classique se déroulant dans un univers d'Heroic Fantasy. Cependant, la partie gestion sera centrée sur la création de son armée, et non pas sur la recherche de nouvelles ressources. Never Winter Knights sera un jeu de rôles utilisant les mécanismes de AD&D, développé par les spécialistes de Black Isle Studios. Comme son nom l'indique, Renegade Racer sera un jeu de courses délirant. On n'oublie pas, bien sûr, Giants, Heist, MDK2, Messiah, ou Star Trek New Worlds...

UN DOOM-LIKE AU CINÉMA

Si la rumeur concernant une adaptation de Doom sur grand écran avec Shwarzy dans le rôle principal s'avère n'être qu'une rumeur, en revanche Sin sera bel et bien adapté. Certes, aucun acteur ne sera présent, puisqu'il s'agira d'un dessin animé d'une heure réalisé en collaboration avec un studio japonais. C'est moins glitter, mais ça coûte cinquante fois moins cher ! Espérons que le scénario, qui suivra celui du jeu, sera plus concluant que les expériences dramatiques précédentes (Mario, Street Fighter, Double Dragon...).

SALON DU LIVRE ET DE LA JEUNESSE

Le 15ème Salon du livre de jeunesse se tiendra du 1er au 6 décembre à Montreuil. On pourra bien évidemment y découvrir des livres mais aussi des œuvres multimédia sur CD-ROM et en ligne. Pour plus d'informations, vous pouvez aller faire un tour sur le site Internet http://www.ldj.tm.fr.



ATI RÉPLIQUE

Certes 3Dfx et NVIDIA dominent le marché des cartes 3D pour ce qui concerne l'image de marque et la puissance mais il ne faudrait pas oublier ATI qui bénéficie de revenus confortables grâce à l'équipement des PC de milieu de gamme avec ses cartes. Il développe actuellement une nouvelle carte, baptisée Rage Fury MAXX. Cette dernière contiendra en fait deux ATI Rage 128 et 64 Mo de RAM, ce qui promet non pas une réelle évolution dans le domaine (comme les nouvelles fonctions du Napalm de 3Dfx ou le GPU de la GeForce 256 de NVIDIA testée dans ce numéro) mais au moins un gain de performances non négligeable.

CARMAGEDDON : ENCORE

Voici deux nouvelles images de Carmageddon, TDR 2000, prévu pour le second trimestre de l'an 2000.

COMPRESSION CHEZ 3DFX

Cette compression-là n'est pas de personnel (bien que le CEO de la boîte ait donné sa démission, voir une news ailleurs dans ces pages), mais de textures. Pour ne pas rester sans rien faire face à la technologie S3TC de S3, 3Dfx a lancé FXT1, sa propre technologie de compression de textures, permettant d'utiliser des textures dépassant la taille de 256 pixels de côté, devenue ridicule avec les résolutions de 1024x768 et supérieures.

CHIRURGIE ÉCLAIR

Plutôt que d'utiliser du fil ou des agrafes, les chirurgiens américains devraient bientôt "zipper" les plaies en plaçant une espèce de fermeture éclair, ce qui sera plus rapide et moins évasif. Les patients portant des jeans 501 auraient peut-être préféré une boutonnière à la place...

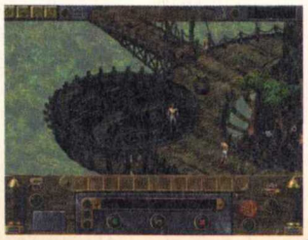
PLUS BIZARRE QU'UN JEU DE FOOT AMÉRICAIN

Interplay développe en ce moment Bull Rider 2000, un simulateur de rodéo proposant quarante-huit taureaux et cent cinquante cow-boys. Il y aura même des clowns pour éviter que les cow-boys malchanceux ne se fassent encorner... Voilà un jeu qu'on ne risque pas de voir ici !

PETER GABRIEL INSPIRE AMD

La huitième génération de processeurs d'AMD, nom de code SledgeHammer, sera basée sur une architecture 64 bits (en adressage et en données), et utilisera un nouveau bus, nom de code Lightning Data Transport, dont le débit de 6,4 Go par seconde laisse rêveur comparé aux 266 Mo actuels... La compatibilité avec les applications 32 bits est garantie, et Intel se voit à présent fortement concurrencé même sur les processeurs qui n'en sont encore qu'à l'état de projet ! (le fameux Merced baptisé officiellement Itanium depuis peu).

on vous dit tout



SIERRA CONTINUE D'EXPLORER LE RPG

Que les fans de Fallout se réjouissent : l'équipe de développement à l'origine de ce jeu indispensable, Troika Games, planche actuellement sur Arcanum : Of Steamworks and Magick Obscura. Ce dernier se déroulera aux alentours de 1800, en pleine révolution industrielle, où la magie et les machines fantastiques prendront une grande importance. Sortie prévue pour l'été prochain.

DÉLIVRANCE

Il y a quelque temps, j'ai fait l'acquisition d'une Voodoo 3000. Ça a été galère sur galère. Ça semblait très chaud quand on approchait la main ; de temps en temps, assez régulièrement tout de même, des petits points merdiques apparaissaient à l'écran, juste avant que ça plante. Ce trois ou quatre fois par jour au moins. Installé sur un autre PC, c'était le même problème. Appel à la hotline où l'on me demande si j'ai installé les derniers drivers. Oui, j'ai installé les drivers Quake 3. Le gars me dit : les derniers drivers de la carte, je vous demande. Ça, c'est inquiétant ; le mec qui s'occupe de la maintenance des Voodoo 3000, une carte dédiée tout de même à des gamers, est infoutu de savoir que les drivers de ces cartes sont ceux de Quake 3.
Et ce n'était pas un défaut de fabrication car un collègue de la hotline, la nôtre cette fois, avait les mêmes problèmes.
Il se trouve qu'on l'a résolu tous les deux. La Voodoo 3000 chauffe à mort ; si elle se trouve à proximité d'une autre carte, si l'air circule mal, on a ce genre de problèmes. Je trouve vraiment très étrange que la hotline 3Dfx ne soit pas au courant de ce genre de problème.

GOD EN TRAIN DE DÉVELOPPER

GOD (Gathering of Developpers) (ou plutôt Pop Top Software) revient sur le devant de la scène avec l'annonce de Railroad Tycoon II : The Second Century qui vous proposera de gérer votre compagnie de chemins de fer à travers trois époques (1939-1950, 1950-2005 et 2005-2030). Les campagnes s'annoncent plus variées mais aussi plus difficiles. Sortie annoncée pour le mois d'avril 2000.

INCOMING RE-ARRIVE

Rage développe en ce moment Incoming Forces, la suite de son hit. Se déroulant vingt ans après Incoming, ce jeu vous propose de diriger des forces de défense extraterrestre face à l'invasion d'humains ayant maîtrisé les voyages intergalactiques. Ce jeu mêlera action et stratégie puisqu'il faudra gérer ses ressources. Comme le premier, il sera possible de choisir le mode Campagne (vingt et une missions) ou le mode Arcade (bourrin mais jouissif).

LA DREAMCAST À LA TRICK ?

Pour la sortie du jeu Trickstyle sur la Dreamcast en France, Sega a mis toutes les chances de son côté en se faisant cautionner par Rocco Sifredi lors de la présentation au Virgin Megastore. S'ils continuent comme ça, ils vont finir par niquer Sony, mais avec "style"...

T'AS QUAKE DANS LA TÊTE ?

Quake 3 se fait désirer voire attendre, vu qu'il n'y a que trois niveaux de démo disponibles sur le net. La version n'a toujours pas changé depuis le mois d'août, maintenant on peut choisir parmi plein de skins et il est toujours aussi ardu de paramétrer des bots. Si vous voulez avoir des news régulièrement vous pouvez jeter un coup d'œil chez www.idsoftware.com. C'est en allant faire un tour sur www.planetquake.com, le site des fanatiques de la série, qu'on est tombé sur un truc marrant, ce sont dix idées un peu "space" qui ont traversé l'esprit des développeurs mais qui n'ont aucune chance de voir le jour dans Quake 3, comme certains bots, véhicules armes ou bonus. On s'est dit qu'on allait vous balancer quelques screens pour vous détendre et mieux patienter.

T'AS FUMÉ ? NON, JE ME SUIS FAIT MAL !

Des chercheurs américains viennent de découvrir qu'en réaction à la douleur, le cerveau libère des neurotransmetteurs, les anandamides, permettant de la limiter. Mais le plus drôle, c'est que ces anandamides sont chimiquement très proches des cannabinoïdes que l'on retrouve dans, je vous le donne en mille, le cannabis et la marijuana. Ces derniers sont d'ailleurs utilisés depuis des siècles pour lutter contre certaines douleurs. Les chercheurs pensent ainsi pouvoir découvrir de nouveaux analgésiques. Nombreux sont ceux qui préféreront l'ancienne méthode.

SIMON EST UN SORCIER

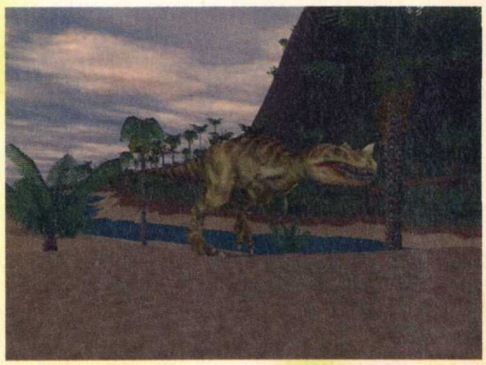
Notre Simon, je ne sais pas (il est très secret), mais Simon the Sorcerer, lui, en est un, de sorcier. Il devrait très bientôt revenir sur nos PC, tout en 3D, s'il vous plaît. Voici un screenshot pour vous faire patienter le cas échéant.

DU BIZARRE CHEZ BLUE BYTE

En nous promenant sur le Net, nous sommes tombés sur le site de Blue Byte (www.bluebyte.com) et avons découvert, médusés, deux projets de cet éditeur ô combien talentueux (je n'oublierai jamais Incubation). Le premier fait peur, puisqu'il s'agit de Dragon's Lair 3D. Rappelons que la série des Dragon's Lair vous proposait de vous plonger dans un dessin animé aussi interactif qu'une machine à laver, où le principe du jeu consistait à appuyer sur la bonne touche au bon moment pour voir la suite du film. Pas l'extase en bref. Le second est baptisé Stepen King's F13, basé sur un roman de l'auteur à sortir en novembre aux USA. Ça ne semble pas être un jeu mais plutôt un "ludo-culturel". On attend de voir...

LA CHASSE A DE BEAUX JOURS DEVANT ELLE

Alors que les écologistes tentent de faire en sorte que nos campagnes ne soient pas de vastes champs de bataille criblés de gros plombs, certains développeurs américains flattent les bas instincts des guerriers du terroir avec leurs simulateurs de chasse. Ainsi ASC Games prépare TNN Outdoors Pro Hunter 2, un "Deer Hunter-like" où l'on pourra aussi jouer au paintball en réseau (dommage, on ne pourra pas shooter les chasseurs...) et Wizard Works fait chauffer Carnivores 2 où l'on chassera des dinosaures, car quand on chasse, l'important est de faire des victimes qui ne porteront pas plainte.



LE LOUP- GAROU N'EST PAS MORT

WEREWOLF APOCALYPSE, D'ASC GAMES, N'EST PAS ABANDONNÉ MAIS REPOUSSÉ AU PRINTEMPS PROCHAIN. POUR FAIRE PATIENTER LES FANS, ASC A MIS À DISPOSITION DE NOUVEAUX SCREENSHOTS...

ADSL : ÇA DEVIENT PÉNIBLE

Je ne sais pas pourquoi, mais l'ADSL, technologie permettant de se connecter à Internet à haut débit (de l'ordre de 500 kbps), semble attirée par les localités "riches". Après les six premiers arrondissements parisiens et trois villes des Haut-de-Seine, c'est au tour de Monaco d'être reliée. Décidément, c'est à croire qu'Internet n'est pas un truc de jeunes, mais plutôt un loisir de bourges à inscrire entre deux rallyes dans le XVIe...

EVIL DEAD SUR PC

THQ S'OCCUPE DE L'ADAPTATION DE LA TRILOGIE DÉLIRANTE DE SAM RAIMI SUR PC. VU LA QUANTITÉ D'HORREUR ET D'HUMOUR QUI PARSEMAIT CES TROIS FILMS, ON DEVRAIT AVOIR UN PRODUIT OCCUPANT LONGTEMPS LES JOUEURS D'UN CÔTÉ ET FAMILLES EN TRANSE DE L'AUTRE !

DRIVERS

Si vous avez perdu vos drivers de la SB Live!, bon courage... En effet, il est impossible de télécharger les drivers de base de cette carte sur Internet. Il faut les commander, et les payer. On sent l'influence mercantile de Microsoft.
Sur les sites Creative, on ne trouve que des mises à jour. Signalons au passage que ce site est monstrueusement lent. Il est aussi très mal foutu : les pages européennes n'ont pas le même contenu que les pages asiatiques ou américaines. Et d'une manière générale, c'est un vrai foutoir. Alors maintenant, on va payer des drivers ? C'est ça la nouvelle politique ? Et comment vont faire les revendeurs, censés mettre les drivers des utilisateurs à jour ? Va-t-on voir fleurir des sites warez de drivers ? Je ne sais pas mais a priori, quand on cherche un driver, c'est que l'on a un certain type de matériel déjà payé. Le prix que l'on paye, c'est pour tout un tas de trucs : la recherche, le support CD ou disquettes sur lequel se trouvent les drivers. Ça me met hors de moi, ce genre de trucs, d'autant plus que sur le marché du son, Creative a une position très confortable.

ALPHA CENTAURI S'AGRANDIT

Firaxis annonce l'arrivée imminente d'Alien Crossfire, un add-on pour Alpha Centauri, proposant sept nouvelles factions (quatre humaines, deux extra-terrestres), sept nouvelles technologies, quatre nouveaux projets secrets, cinq nouvelles armes, sept nouveaux bâtiments...

INFOGRAMES FOR ENGLISH PEOPLE

Infogrames développe en ce moment UEFA Manager 2000, un jeu de gestion d'équipes de football qui s'adresse aux mordus du genre, puisque toutes sortes de possibilités intéressantes devraient être intégrées au jeu comme la délégation de tâches (programme d'entraînement, aspects financiers...). Voilà un jeu qui va plaire à la perfide Albion.

Nouveau !

PlayStation
Nintendo 64
Game Boy

Le magazine des 8-13 ans

200 trucs et astuces pour jouer comme un pro

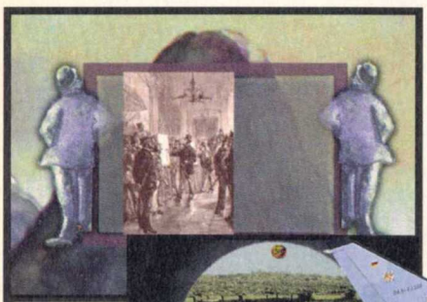
19F seulement chez votre marchand de journaux

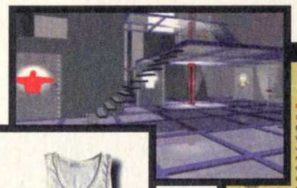
Nouveau !

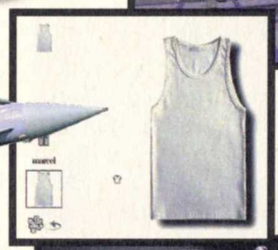
« Luis Pas de lien entre les titres testés ce mois-ci, encore qu'entre Jules Verne et l'aviation (l'un a inventé l'aviation, l'autre avait la tête dans la lune, me souffle Jean-François...). De la littérature, de la culture et de la mode, par ici m'ssieurs-dames.

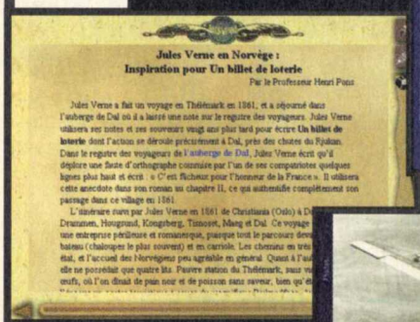
multimédia

VOYAGES CULTURELS



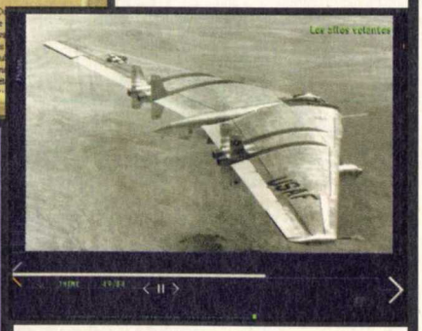


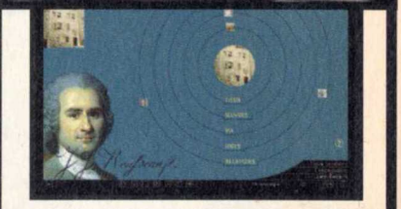



Jules Verne en Norvège :
Inspiration pour Un billet de loterie
Par le Professeur Henri Pons

Jules Verne a fait un voyage en Thiétemark en 1861, et a séjourné dans l'auberge de Dal où il a laissé une note sur le registre des voyageurs. Jules Verne utilisera ses notes et ses souvenirs vingt ans plus tard pour écrire Un billet de loterie dont l'action se déroule précisément à Dal, près des chutes du Rjukan. Dans le registre des voyageurs de l'auberge de Dal, Jules Verne écrit qu'il déplore une faute d'orthographe commise par l'un de ses compatriotes quelques lignes plus haut et écrit : « C'est fâcheux pour l'honneur de la France ». Il utilisera cette anecdote dans son roman au chapitre II, ce qui authentifie complètement son passage dans ce village en 1861.

L'itinéraire suivi par Jules Verne en 1861 de Christiania (Oslo) à D... Drammen, Hougrund, Kongsberg, Tinnoset, Mang et Dal. Ce voyage ... une météorite printanière et romantique, puisque tout le parcours devra ... bateau (chaloupe le plus souvent) et en carriole. Les chemins en très ... état, et l'accueil des Norvégiens peu agréable en général. Quant à l'auberge ... elle ne possédait que quatre lits. Pauvre station du Thiétemark, pour ... œufs, où l'on dînait de pain noir et de poisson sans saveur, bien qu'...





JULES VERNE VOYAGES EXTRAORDINAIRES

Épris (mais pas propriétaire hélas) des éditions Hetzel grâce auxquelles j'ai découvert Jules Verne tout petit, je me suis jeté sur ce titre. En fait, ce dernier rend un bien piètre hommage à l'écrivain qui m'a donné le goût de la science-fiction, malgré la participation de l'un des descendants. L'ensemble est surréaliste, les éléments animés et l'interface sont originaux mais la navigation est anarchique, l'interactivité limitée à sa plus simple expression et les œuvres sont commentées par des comédiens qui s'expriment à la manière de l'époque, ou du moins qui essayent... Du coup, le ton est irritant. La plupart des animations rappellent celle des Monty Python's Flying Circus, l'humour en moins.

Note : *
Éditeur : Hachette Multimédia
Prix : 350 F environ

L'HISTOIRE DE L'AVIATION

On aurait pu l'appeler "L'encyclopédie de l'aviation" tant cet ouvrage est complet. Il vous propose de revivre (je fais une promo sur les poncifs aujourd'hui, - 30 %) l'épopée des faucheurs de marguerites et des chevaliers du ciel ; ça va même plus loin puisque tous les avions furtifs sont également au programme. Une bonne quantité de vidéos de bonne qualité, et en plein écran s'il vous plaît, vient renforcer les sujets les plus importants. On peut même faire des expériences de physique façon palais de la découverte. L'apparence est grise, austère et dépouillée, mais le contenu brillant.

Note : **
Éditeur : Montparnasse Multimédia
Prix : 330 F environ

FASHION WORLD

"L'univers de la mode", en français, pour les (rares) "fashion victims" qui ne parlent pas anglais, est une bonne surprise. Très bien réalisé (Cryo et Take 2 sont dans le coup c'est pour ça que c'est une bonne surprise), ce soft est également très esthétique, tout en restant clair. Deux des trois CDs sont consacrés aux couturiers avec une approche historique et moult illustrations des modèles qui sont à l'origine de leur renommée. Le troisième CD est un studio de création qui a le mérite d'être amusant. On choisit un mannequin et l'on pourra modifier les différentes proportions du corps et jouer sur la longueur des vêtements dont on se sert pour l'habiller. Les tissus proposés et les chaussures sont loin d'être "full hype" mais c'est assez rigolo. Une galerie virtuelle avec vision à 360° et déplacements précalculés permet de voir en détail les grands classiques de la mode présentés dans des vitrines.

Note : **
Éditeur : Cryo/Take 2 Interactive
Prix : 350 F environ

JEAN-JACQUES ROUSSEAU

Oui, je sais, moi aussi je me suis dit "pourquoi un CD-ROM sur Rousseau ?". Rousseau, on aime ou on n'aime pas, mais quitte à s'appuyer autant sur le siècle des lumières, pourquoi pas un CD sur l'Encyclopédie d'Alembert ? En tout cas, les auteurs aiment, J-J est présenté comme un homme à l'enfance malheureuse et bâclée, ni ange ni diable... On démarre où on veut, sa vie, son œuvre, ses relations, les lieux "rousseauistes". Les animations sont bien faites, elles viennent casser un sujet par définition plutôt statique, sa biographie est un peu trop succinte. On devine entre les lignes que c'est le genre de type qui disait "c'est nul" lorsqu'il n'arrivait pas à faire quelque chose et abandonnait facilement. À propos d'abandon, je n'ai trouvé aucune mention faisant état de ses nombreuses contributions à surcharger l'Assistance publique par de fréquentes "livraisons" de progéniture bâtarde. Raah ! Je déteste ce type. Sinon, si vous appréciez le personnage, le CD vaut la peine.

Note *
Éditeur : Index +
Prix : 300 F environ

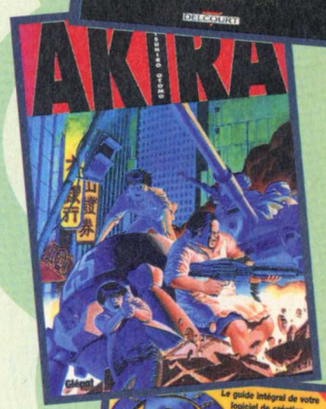
Internet, c'était l'avenir il y a un moment déjà. Surfer, c'est bien, mais aujourd'hui, on peut créer ses pages assez simplement et proposer des sites à l'allure "professionnelle" (entendez par là avec un peu d'astuce et d'espièglerie). Si Internet ne vous branche pas, peut-être pourrez-vous vous rabattre sur les bandes dessinées du mois. En attendant, lisez "La ville des grincements de dents" d'Arnaud Vivian, roman passionnant où un type s'en va à la recherche de la signification d'un mot. ***Yann***

bouquins
la page des pages

Star Wars Episode I

Auteurs : Rodolpho Damaggio, Al Williamson et Dave Nestelle • Éditeur : Delcourt • Prix : env. 80 F

Vous n'avez sans doute pas encore vu "La Menace Fantôme" au cinéma et vous mourez d'impatience, vous demandant de quoi il va retourner dans cette "préquelle" célèbre avant même d'avoir été vue. On dit d'ailleurs que ce film est étrange puisque, alors qu'il n'est même pas sur nos écrans, il paraît déjà fort vieux, tant les articles qui lui ont été consacrés dans la presse sont nombreux. On dit aussi que les produits dérivés prennent plus d'importance que le film lui-même et cette BD en est une preuve supplémentaire. On y retrouve tous les personnages du film - mal - dessinés, preuve que cette adaptation est plus une commande qu'une volonté réelle. Mais il y a tellement de fans de la série que ce produit est promis à un bel avenir. Les fans se jetteront sans doute dessus, alors que les amateurs de belle bande dessinée préfèreront certainement un titre plus abouti, plus personnel, bref moins mercantile.



Akira - 3

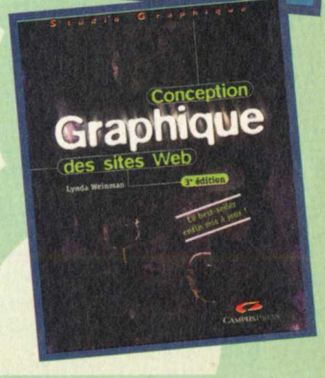
Auteur : Katsuhiro Otomo • Éditeur : Glénat • Prix : env. 80 F

On vous a déjà parlé de cette réédition en noir et blanc de la série culte Akira. Le deuxième volet est d'ores et déjà disponible, et voici le troisième qui arrive sur les linéaires de nos libraires préférés. Rappelons qu'Akira se déroule au XXIe siècle au Japon, après une catastrophe qui a laissé l'île aux mains de l'armée et des bandes. Mais Akira est réveillé, et ce qui n'était jusqu'alors qu'un pays en proie aux débordements des différentes parties en présence devient le théâtre du chaos le plus sanglant qui soit. L'armée est dépassée par les événements, la résistance se déchire pour tirer profit de cette arme ultime qu'est le mutant Akira. On retrouve une fois de plus avec bonheur le trait vif et dynamique d'Otomo, sans la colorisation à l'emporte-pièce qui avait été effectuée dans la version précédente. Et puis, franchement, 280 pages pour 80 F, c'est une aubaine à côté de laquelle il ne faut passer sous aucun prétexte, d'autant plus qu'Akira est vraiment une saga palpitante. Si vous connaissez déjà, revenez-y en version noir et blanc, nettement plus "pêchue", et si vous ne connaissez pas les mangas, voilà une bonne occasion de les découvrir sous leur meilleur jour !

La référence - Dreamweaver 2

Auteur : Joseph W. Lowery • Éditeur : Osman Eyrolles Multimedia • Prix : env. 300 F

Je ne vous cacherais pas que l'un de mes petits plaisirs de passionné d'informatique réside dans l'acquisition d'un bouquin absolument énorme traitant d'un seul domaine, assez réduit de surcroît. Ce livre, qui dit être LA référence concernant la création de pages Internet à l'aide de Dreamweaver 2, est effectivement très complet. Vous allez me dire (je vous entends d'ici) "Wouah l'autre ! 1200 pages, laisse tomber, c'est la folie !". C'est vrai, mais je vous l'ai déjà dit, un gros pavé, en soi, est déjà un objet assez enthousiasmant. En outre, avec 1200 pages, vous pourrez aborder tous les problèmes liés à la création de pages, que ce soient les bases du langage HTML, les tableaux, les frames, les nouvelles fonctions apportées par Dreamweaver 2, l'insertion d'images, de listes, de liens, d'animations... Une fois que vous aurez ingurgité le contenu de ce livre (suffisamment bien organisé pour être lu dans n'importe quel ordre), vous pourrez vous lancer dans la création de votre site personnel, en y intégrant tout ce qui vous passe par la tête, ce qui est le but avoué de ce livre. À noter qu'il existe aussi en version poche (très allégée) et dans une version en trois étapes, plus accessible aux grands débutants.



Conception graphique des sites Web

Auteur : Lynda Weinman • Éditeur : Campus Press • Prix : env. 260 F

Avec le bouquin précédent, nous nous adressions aux dingues de la mise en page informatique, qui ne parlent que <body>, java ou ActiveX. Ici, nous avons affaire à l'œuvre d'une artiste, Lynda Weinman, auteur de nombreux sites très esthétiques. L'approche est donc tout à fait différente et ne s'attarde que peu sur les logiciels. En effet, ici, nous touchons le point le plus important pour un site Web, bien plus important encore que la qualité de programmation : l'esthétique. On y aborde des points essentiels comme la mise en valeur des éléments, l'harmonie des couleurs et l'organisation de la page. Concernant la technique, tout est orienté vers l'optimisation et le respect de l'internaute : quel format choisir pour que les images s'affichent rapidement, quelles différences existe-t-il entre les versions Mac et PC d'Explorer et de Netscape... Une fois que l'on a terminé la lecture de cet ouvrage passionnant de bout en bout, on n'a plus qu'une envie : prendre sa tablette graphique et dessiner jusqu'à plus soif. En effet, au-delà de considérations purement techniques comme la comparaison entre les formats Jpeg et GIF, on y apprend tellement de "trucs" indispensables et de techniques graphiques élémentaires que c'est comme si l'on redécouvrait l'illustration intégralement. Un ouvrage indispensable, tout simplement.

l'Internaute curieux

Yann

LE MOIS DERNIER, ET MALGRÉ TOUS MES EFFORTS, IL M'A ÉTÉ IMPOSSIBLE DE METTRE LA MAIN SUR RODOLPHE. HORREUR ! C'EST À PRÉSENT À MON TOUR DE ME PERDRE SUR LE RÉSEAU DES RÉSEAUX, SUR "L'INTERNET", SUR L'ENSEMBLE DES PAGES WEB FORMANT LE PLUS GRAND RÉSEAU D'INFORMATION EN TEMPS RÉEL DU MONDE. SAURAIS-JE EN RETROUVER LA SORTIE ?

Planet Unreal

Comme je suis un grand fan de Doom-Like, et que tout ce que l'on pouvait dire d'Half-Life a déjà été dit, je me suis rabattu sur ce pauvre Unreal Tournament, qui a le gros défaut de nécessiter une bécane de compét' pour tourner convenablement, surtout en réseau. Il y avait déjà des Planet Half-Life et des Planet Quake, alors pourquoi pas une Planet Unreal ? Bingo ! Vous trouverez sur ce site tout ce qui fait votre bonheur de joueur d'Unreal, que ce soient de nouveaux niveaux, des mods (modifications) ou des aides de jeu. Comme ça, vous vous sentirez moins seul face aux fans exclusifs d'Half-Life (qui ont raison car ils sont plus nombreux) ?

"http://www.planetunreal.com"

PHIJVMI

La PHIJVMI est la Petite Histoire Illustrée des Jeux Vidéo et de la Micro-Informatique. La page d'accueil nous offre quelques photos "historiques", de Pong à Half-Life (encore lui). On y trouve une chronologie, démarrant avec Nolan Bushnell (fondateur d'Atari), et qui (de façon pas encore définitive, car c'est du boulot à mettre à jour) finit de nos jours, avec la 3D omniprésente, l'arrivée du DVD... Pour tous ceux qui ont connu les débuts de l'informatique grand public et des jeux vidéo (Ah l'Apple II ! Oh l'Oric Atmos ! Eh le CPC 464 !), ce site sera comme une bouffée de renfermé s'échappant d'un vieux livre perdu au fond d'un grenier... Pour les autres, toute nostalgie étant exclue, ce sera une bonne façon de prendre conscience des incroyables progrès dont a bénéficié l'informatique depuis 1972... Et en français par-dessus le marché !

"http://phijvmi.simplenet.com/"

Magie virtuelle et interactive

Bon, ce site est relaxant, puisqu'il vous propose des tours de magie, dont certains sont connus (ils fonctionnent avec des algoritlmes simples) et dont d'autres plus inquiétants, comme la boule de cristal qui va récupérer toutes les données de votre ordinateur, donc la version du système d'exploitation, le navigateur, votre nom et même votre adresse IP. Si cela n'a rien de magique, ça n'en reste pas moins inquiétant pour les plus paranos d'entre vous, ceux qui pensent que le FBI est à leurs trousses et ceux qui essaient d'échapper aux griffes du BSA...

P"http://www.geocities.com.SiliconValley/Bridge/7917/"

Blade Runner

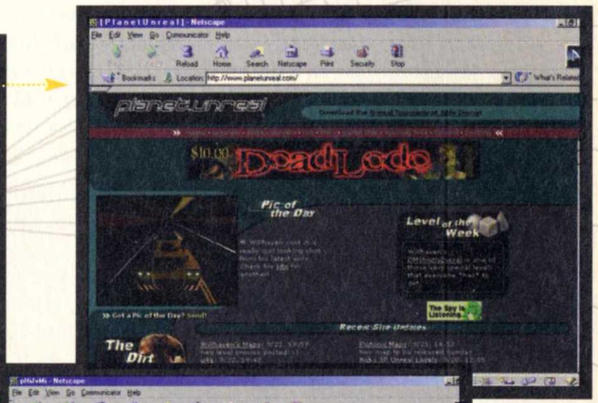
Ce site est dédié au culte Blade Runner, que ce soit le film, le jeu vidéo qui s'en est inspiré ou le livre qui a tout déclenché. Concernant le jeu, vous y trouverez des images et une solution (inutile puisque vous lisez PC Soluces depuis longtemps déjà et que ce jeu n'a plus aucun secret pour vous). Ce site vous propose enfin quelques liens utiles, sélectionnés avec amour et passion par des dingues de cet univers auxquels on peut faire toute confiance !

"http://members.aol.com/ChFabien/Index.html"

La Gazette de Gettysburg

Tiens, un site super beau consacré à un jeu super beau : Sid Meier's Gettysburg. Vous trouverez là de quoi prolonger le plaisir si vous êtes un accro du wargame historique : des news concernant les prochains projets de Sid Meier dans le domaine, une carte de référence faite maison très utile, des sons, des thèmes, et même de nouveaux scénarios. Pour parfaire le tout, une page de liens vous en donnera votre comptant, et vous le serez définitivement, content.

"http://home.nordnet.fr/~rpirez/gettysburg/"



Vos cauchemars vont prendre vie

NOCTURNE™

Sur vos écrans pour Halloween, le 29 octobre 1999

Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours
"Gagnez nos dernières nouveautés"
Serveur vocal* 08.36.68.57.75/Serveur Minitel* 3615 code Take2
*2,23 Frs/mn

TERMINAL REALITY

GATHERING OF DEVELOPERS

www.terminalreality.com • www.godgames.com • www.take2games.com • wwwnocturnegame.com

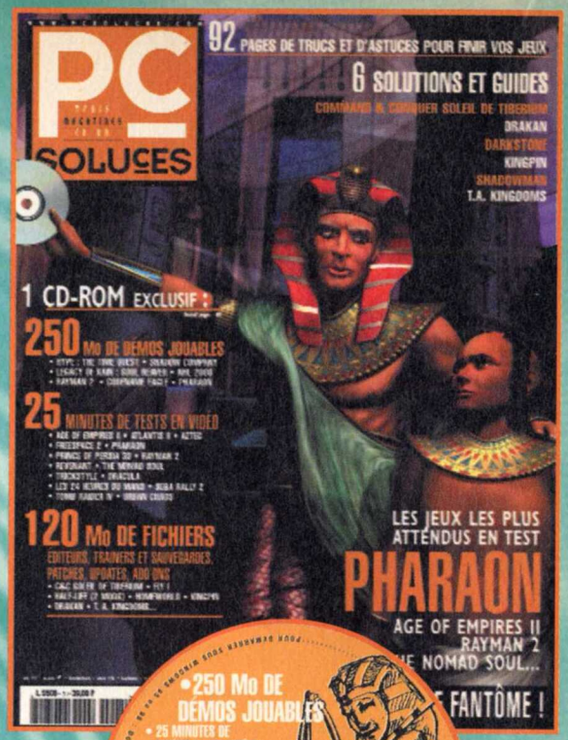
PC CD

TAKE 2 INTERACTIVE

Take 2 Interactive Software et le logo Take 2 sont des marques déposées de Take 2 Interactive (C) 1999 Take 2 Interactive Software. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Nocturne et le logo Nocturne sont des marques déposées de Terminal Reality. Terminal Reality est une marque déposée de Terminal Reality Inc. Gathering of Developers et godgames sont des marques déposées de Gathering of Developers Inc. (C) 1999 Gathering of Developers, Inc.

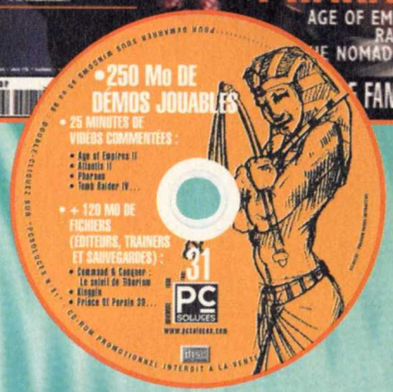
Design : La Vache Noire

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU



3 MAGAZINES EN 1

+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ATUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM



INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (130F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, CONQUEST EARTH + BIG RED RACING
+ 1 TROISIÈME JEU À CHOISIR*

STRATÉGIE

+

ACTION

+

Au choix :

UNDER A KILLING MOON

OU

BLOOD
VERSION ORIGINALE

OU

SHADOW WARRIOR
DÉCONSEILLÉ AU - DE 16 ANS

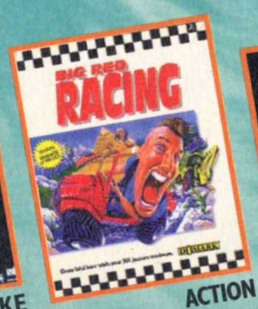
OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU*

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 5 JEUX*

DOOM-LIKE
VERSION ORIGINALE



ACTION

STRATÉGIE

DOOM-LIKE
DÉCONSEILLÉ AU - DE 16 ANS

AVENTURE

* Dans la limite des stocks disponibles

Nouveau : choisissez le prélèvement automatique (page 5)

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[OS] 4 À 29, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

AFTERLIFE	7
AGE OF EMPIRES	14, BO2
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11, BO2
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ILE PERDUE	30
BAD MOJO	4
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
CIVILIZATION 2	5
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4
C &C SOLEIL DE TIBERIUM	30
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CROISADES	16
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5
CURSE OF ENCHANTIA	5
CYBERIA 2	7
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DAR EYE	BO2
DEUS	16
DIABLO	10
DISCWORLD	5
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10, BO2
DUKE NUKEM 3D	7
DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7
DUNE 2	4
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
DUNGEON KEEPER 2	29
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 GRAND PRIX 2	BO2
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	16, BO3
FALLOUT 2	146
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FLIGHT UNLIMITED	16
FRANKENSTEIN	BO1
FULL THROTTLE	5, BO2
GABRIEL KNIGHT2	BO1
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. II	12, BO2
HEROES OF MIGHT & M. III	28
HEXEN 2	19
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
JOURNEYMAN PROJECT 3	16
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST VII	BO1
KING'S QUEST VIII	28
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LANDS OF LORE 3	28
LEGEND OF KYRANDIA 2	4
LEGEND OF KYRANDIA 3	4
LEISURE SUIT LARRY 1	5
LEISURE SUIT LARRY 5	7
LEISURE SUIT LARRY 7	BO2
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2
LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1), (PARTIES 1 ET 2)	12 BO2
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1, BO2
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
NORMALITY	5
OUTLAWS	11
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
POD	10
POLICE QUEST SWAT	7
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
RAYMAN (2E PARTIE)	4
RED BARON 2	16
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RESIDENT EVIL 2	29
RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28
REQUIEM	28
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
RIVEN	BO2
ROBINSON'S REQUIEM	16
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SECRET MISSION	5
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4
SHADOW MAN (SOLUCE)	30
SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SPACE QUEST	5
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (GUIDE)	16
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE 7TH GUEST	4
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE LAST RESORT	10
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE PANDORA DIRECTIVE	12,BO2
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	,BO1
THE SETTLERS 2	7
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
TOMB RAIDER	BO2
TOMB RAIDER II	14, BO2
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
UNDER A KILLING MOON	5, BO2
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
VERSAILLES	BO2
VIRTUA FIGHTER	7
WARWIND	BO1
WING COMMANDER IV	BO2
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
WORMS	4
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
X-WING VS TIE FIGHTER	11
Z	7
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK NEMESIS	7, BO2
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://www.pcsoluces.com

Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* * 3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

ABONNEMENT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **CONQUEST EARTH, BIG RED RACING** ET JE CHOISIS :

❑UNDER A KILLING MOON ❑BLOOD VERSION ORIGINALE ❑SHADOW WARRIOR DÉCONSEILLÉ AU MOINS DE 16 ANS

* Offre valable jusqu'au 31/10/99 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** :

❑BLOOD ❑BIG RED RACING ❑CONQUEST EARTH ❑SHADOW WARRIOR ❑UNDER A KILLING MOON

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 4**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 5**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 2**» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

urban chaos

URBAN CHAOS VOUS PLONGE DANS UN FUTUR PROCHE, EN L'AN DE GRÂCE 1999. À LA VEILLE DU VINGT-ET-UNIÈME SIÈCLE, UNE PROPHÉTIE ANNONCE LE CHAOS TOTAL DANS LE MONDE ENTIER... VOUS INCARNEZ DEUX FLICS, RIEN QUE ÇA, D'ARCI STERN ET ROPER MCINTYRE, UN DUO DE CHOC DONT L'OBJECTIF EST DE DÉMANTELER UNE SECTE MYSTÉRIEUSE QUI, PAR SES ACTIVITÉS OBSCURES, RISQUE DE NUIRE À L'ÉQUILIBRE DE TOUTE LA PLANÈTE.

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : MUCKY FOOT / EIDOS
GENRE : AVENTURE / ACTION • SORTIE : NOVEMBRE - DECEMBRE 99

Disons-le tout de go ! Urban Chaos n'est pas un jeu d'action "bourrin" où il s'agit juste de frapper et de tirer sur tout ce qui bouge. Vous aurez des missions à remplir, ainsi que des énigmes à résoudre afin d'atteindre vos objectifs. Ce n'est pas non plus un "Tomb Raider-Like" bien qu'il s'en rapproche un peu par son côté action/aventure. Nous avons ici un mélange de plusieurs catégories de jeu (action, aventure, combat, conduite) dont voici un descriptif qui vous donnera une idée sur ce qui vous attend d'ici la fin de l'année...

UNE TOTALE LIBERTÉ DE MOUVEMENT !

Les jeux d'action/aventure de ce genre sont rares sur PC et, avouons-le, très peu d'entre eux sortent du lot. Le joueur est immergé dans un monde 3D où il peut interagir avec tout ce qu'il voit. Vous pouvez vous déplacer n'importe où avec une totale liberté de mouvement, communiquer avec qui vous le souhaitez pour obtenir des informations (civil, policier, malfaiteur...), et utiliser les objets qui sont dans le décor. Votre personnage peut courir, sprinter, ramper, s'agripper, sauter, faire des roulades, utiliser des armes à feu ou des armes blanches, combattre à mains nues et même conduire des voitures... Tout un programme ! En tant qu'officier en service, il vous est possible de réquisitionner n'importe quel véhicule qui vous passe sous les yeux et pour ça, il vous suffira de dégainer votre arme pour faire sortir le conducteur. Vous aurez à votre disposition une panoplie d'armes impressionnantes (Desert Eagle, grenades, couteau...), certaines d'entre elles pourront être récupérées à terre sur le corps de vos ennemis.

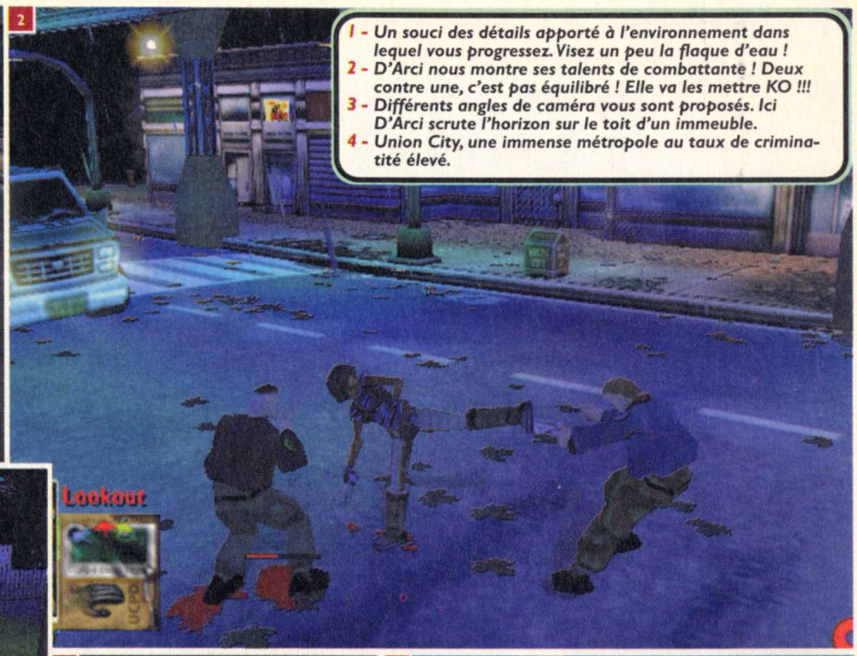
DES MISSIONS VARIÉES

Selon vos actions et le personnage que vous choisirez, le scénario évoluera différemment. Chacun de vos protagonistes possède des qualités et des compétences distinctes, que vous pourrez utiliser selon les circonstances. Il vous sera même possible de diriger simultanément D'Arci et Stern en mode Coopérative. L'action est omniprésente et vingt-cinq missions vous seront proposées, qui seront ausi bien des courses-poursuites et des arrestations que des sauvetages ou des escortes... Pour vous familiariser avec votre personnage, un mode Entraînement sera accessible. Vous y apprendrez à vous mouvoir, à vous servir de vos armes, à conduire des véhicules ou encore à montrer vos talents de "Kung fu fighter". Le système de visée de vos armes est automatique et vous aurez à votre disposition un radar qui vous permettra de repérer vos ennemis, mais aussi d'atteindre des localités décrites dans vos missions. Il peut arriver que l'un de vos assaillants prenne la fuite après avoir été blessé, eh bien vous pourrez le retrouver en suivant les traces de sang qu'il a laissées sur le sol. Lors des phases de combat, vous aurez le choix d'achever vos adversaires ou bien de les arrêter en leur mettant des menottes. Différents angles de caméra vous sont proposés et une vue subjective vous donnera la possibilité d'observer l'ensemble de l'environnement dans lequel vous progressez. Aucun mode Réseau n'est prévu actuellement mais le jeu n'étant qu'à sa phase de développement, il est probable que cette option soit ajoutée.

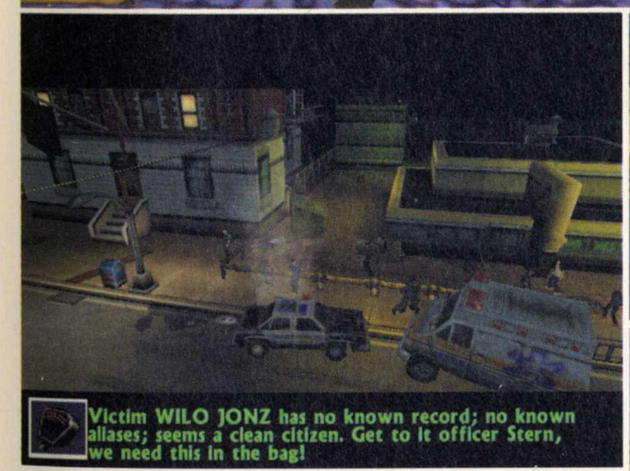
UN SOUCI DU DÉTAIL !

Ce qui m'a frappé lors de la présentation d'Urban Chaos, c'est le soin que les développeurs de Mucky Foot (des anciens de Bullfrog) ont apporté à la réalisation. L'introduction du jeu est impressionnante, avec une qualité d'animation à vous clouer sur place. Le ton est donné et l'on rentre tout de suite dans le feu de l'action. Un mélange de tir, de courses-poursuites, d'arrestations et d'explosions à tout va ! Les graphismes sont soignés, comportant moult détails ainsi que de beaux effets d'ombre et de lumière. La météo n'a pas été oubliée, avec alternance de pluie et de beau temps. Quand vous passez sur des flaques d'eau, on peut y voir votre reflet et en pleine période d'automne, les feuilles virevoltent au vent lorsque vous commencez à courir. Vous découvrirez au cours de votre progression beaucoup de détails de ce genre qui augmentent encore le réalisme du jeu. Quelques "bugs" de collision subsistent encore mais rien qui ne puisse être corrigé avant la sortie officielle d'Urban Chaos. D'ici là, pas de panique ! Nous vous tiendrons au courant lorsque nous aurons une version plus avancée de ce jeu qui s'annonce assez prometteur. "Wait and See..."

Simon



1 - Un souci des détails apporté à l'environnement dans lequel vous progressez. Visez un peu la flaque d'eau !
2 - D'Arci nous montre ses talents de combattante ! Deux contre une, c'est pas équilibré ! Elle va les mettre KO !!!
3 - Différents angles de caméra vous sont proposés. Ici D'Arci scrute l'horizon sur le toit d'un immeuble.
4 - Union City, une immense métropole au taux de criminalité élevé.



TOMB RAIDER IV

Éditeur / distributeur : Core Design - Eidos
Genre : Arcade/Aventure - Date de sortie : Fin novembre 99

PC Soluces
Vidéo sur le CD-Rom

Un an après la sortie officielle de Tomb Raider III, Core Design se prépare à nous dévoiler son nouvel opus. La Révélation finale, qui est le quatrième volet d'une longue lignée de titres à succès, va une fois de plus faire parler de lui ! Déjà de nombreuses questions fusent dans nos têtes : dans quel environnement se déroulera notre aventure, quelles seront les nouveautés apportées à ce titre, aurons-nous de nouvelles armes, de nouveaux mouvements ; les graphismes seront-ils plus beaux et plus réalistes que ceux des précédents épisodes, quels ennemis va-t-on rencontrer, y aura-t-il de nombreuses énigmes à résoudre, pourra-t-on déshabiller Lara ? Je vais donc essayer de rassasier votre curiosité en répondant à toutes ces questions... Sauf à la dernière qui reste sans commentaires (bande d'obsédés !).

Qui n'a jamais rêvé un jour d'explorer des contrées inconnues à la découverte de nouveaux horizons, des terres regorgeant d'immenses trésors dans des environnements empreints de mystères et de mythes ancestraux ? Tomb Raider : La Révélation finale vous invite à franchir le pas et vous entraîne dans une toute nouvelle aventure, qui vous plongera en plein cœur du désert, dans un tombeau vierge inexploré situé sur les terres d'Égypte. La découverte de ce lieu sacré risque de mettre en péril la planète tout entière ! Toute l'intrigue de l'histoire se déroulera donc dans cette atmosphère inquiétante où vous devrez progresser, une fois de plus, en déjouant les desseins des forces maléfiques qui s'apprêtent à étendre leur voile de ténèbres sur la surface du monde.

DES INNOVATIONS APPORTÉES AU QUATRIÈME OPUS !

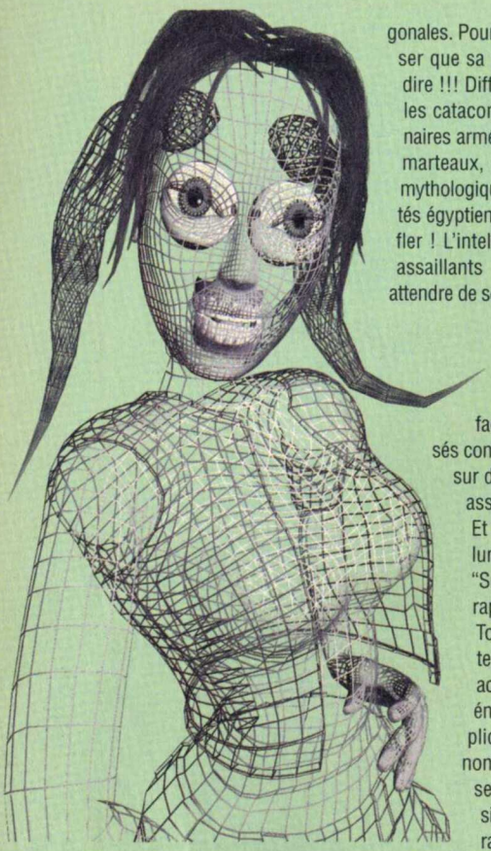
Pour le développement de ce quatrième opus, Core Design a incorporé dans le moteur du jeu une nouvelle technologie lui permettant de supprimer les temps de chargement. Vous pourrez ainsi passer directement du jeu à une séquence animée ou une cinématique sans interruption dans votre aventure. Une immersion totale dans le jeu sans perte de temps ni suspense inutile ! Le système d'inventaire qui caractérisait les trois premiers volets de Tomb Raider a été modifié. Désormais, vous aurez droit à une nouvelle interface qui vous permettra de combiner, de ramasser et de conserver les objets que vous trouverez. Votre inventaire se composera du journal de Lara, ainsi que d'une carte, contenant de nombreux conseils et aides de jeu. Côté équipement, en plus d'une torche électrique et de jumelles, il vous sera possible de combiner plusieurs accessoires pour obtenir une arme plus efficace. Pour certaines de ces nouvelles armes (revolver, arbalète, lance-grenades...), différentes munitions sont mises à votre disposition.

Ainsi, vous devrez utiliser à bon escient vos cartouches ou vos balles sur les ennemis que vous rencontrerez. Selon les adversaires qui se mettront sur votre route, vous devrez choisir le bon armement pour en venir à bout. Outre les nombreux mouvements que possédait déjà Lara, vous aurez la possibilité de vous déplacer à la corde, d'ouvrir des portes (avec les mains ou les pieds), de vous mouvoir à la force de vos bras, le long des rebords d'une plate-forme, sans être bloqué par l'intersection des angles... Le mode d'entraînement de Tomb Raider a été supprimé. Vous n'aurez plus droit aux sempiternels parcours du combattant dans la demeure de Lara. à la place, un nouveau mode vous permettra d'incarner votre héroïne à l'âge de seize ans. Eh oui ! Lara Croft adolescente avec des couettes. Une expédition lointaine vous attend, aux côtés du professeur Werner Von Croy, archéologue renommé qui devint pour Lara une source d'inspiration et son mentor de surcroît. Un enseignement et un apprentissage de l'archéologie, qui permirent à la jeune fille intrépide de prendre conscience de sa passion aventurière.

UNE BELLE RÉALISATION !

Le soin apporté à la réalisation du jeu est visible. Les graphismes sont beaucoup plus beaux que ceux des précédentes versions. De nombreux détails ont été ajoutés au décor et les textures, associées à l'environnement dans lequel on évolue, sont pour la plupart un vrai régal pour les yeux. Des effets d'ombre et de lumière confèrent au jeu un aspect plus réaliste avec un système d'éclairage se comportant comme un projecteur.
Quant à la belle Lara, elle a subi un lifting ! La modélisation du personnage a été retravaillée, dotée de plus de détails comme une peau lisse et plus fine. La silhouette de Lara est toujours aussi "généreuse", avec bien sûr moins de formes poly-

1 - Vous pouvez conduire des véhicules, des motos mais aussi des Jeeps...
2 - La jeune Lara en pleine course !
3 - Une belle vue du Sphinx...
4 - Les uzi sont inefficaces contre les squelettes...
5 - De terribles pièges vous attendent...
6 - De belles plantes vertes égayent le décor...
7 - Poursuivi par des esprits de feu, vous devrez plonger dans un bassin d'eau pour vous en débarrasser...
8 - Suivez les conseils du professeur Werner Von Croy !
9 - Des détails sont apportés à la modélisation...
10 - Laissez-vous glisser vers le bas...
11 - Utilisation d'un pied de biche pour retirer une pierre précieuse...



gonales. Pour les fans de Lara, on peut également préciser que sa natte a poussé ! Il fallait quand même le dire !!! Différents ennemis peuplent les tombeaux et les catacombes que vous aurez à explorer : mercenaires armés de sabre ou de fusils à pompe, requins-marteaux, sangliers, momies, scorpions, monstres mythologiques, zombies, squelettes ambulants, divinités égyptiennes... Vous n'aurez pas le temps de souffler ! L'intelligence artificielle a été améliorée et vos assaillants ne resteront pas bêtement sur place à attendre de se faire "canarder". Plus possible de les narguer de loin ! Ils pourront désormais, sauter par-dessus des fossés ou des plates-formes pour arriver jusqu'à vous afin de vous clouer le bec ! Il faudra ruser face à certains ennemis qui seront immunisés contre les balles. Vous pourrez également tirer sur des points particuliers de l'anatomie de vos assaillants afin de stopper net leurs assauts. Et là, rien de vaut une arme équipée d'une lunette de visée pour s'adonner aux joies du "Sniper embusqué". L'ambiance du jeu, vous rappellera fortement le tout premier volet de Tomb Raider, avec de nombreux pièges à éviter, de nouveaux systèmes de mécanismes à actionner, mais aussi et surtout de multiples énigmes variées à résoudre, simples ou compliquées. Tomb Raider : La Révélation s'annonce comme un titre novateur par rapport à ses prédécesseurs, reste à savoir si la version finalisée sera à la hauteur de nos espérances...

«Simon

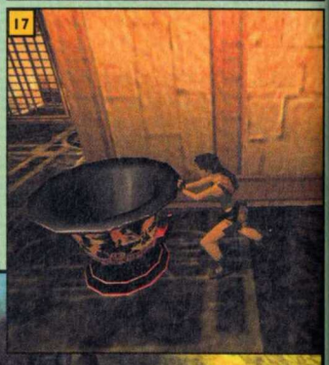
12

14

13

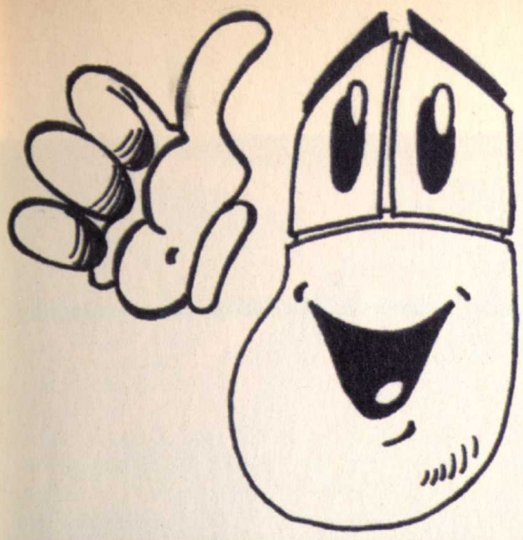
15

16


17

18

12 - En brûlant le plancher de bois, vous pourrez poursuivre votre aventure...
13 - Un nouveau mouvement, Lara en plein exercice d'ouverture d'une porte !
15 - Sautez et accrochez-vous au levier pour déclencher un mécanisme...
14 - Le Snipe ! On se croirait dans Half-Life !
16 - Vous pouvez désormais vous déplacer en continu sur les bords des plates-formes...
17 - En déplaçant le vase à un endroit précis, vous déclencherez l'ouverture d'une grille...
18 - La grille au fond de la pièce ne restera pas longtemps ouverte, sprintez pour atteindre le passage...



à AIX EN PROVENCE

CLIC!.GAMES

votre SPÉCIALISTE DU PC

JEUX ET MATÉRIEL
neuf et occasion

LE CHOIX
- les dernières NEWS
dans les meilleurs délais
- des jeux RÉCENTS d'occasion

L'EXPÉRIENCE
- 15 années de jeux vidéo

LES CONSEILS
- de vrais hardcore gamers
à votre disposition

TESTEZ
AVANT D'ACHETER
jeux/périphs/matos
GRATUITEMENT

Une équipe à votre écoute
pour vous orienter selon
- vos besoins
- votre budget

DEVIS IMMÉDIAT ET GRATUIT
par téléphone / fax / e-mail

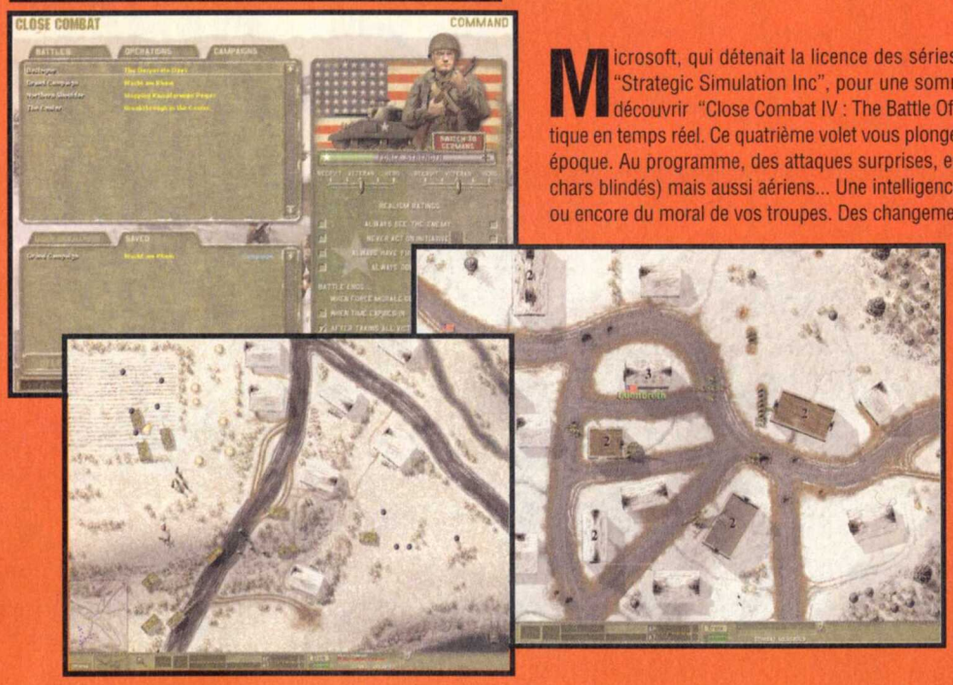
Possibilités de VPC - nous contacter !

13100 AIX-EN-PROVENCE
5, rue Lisse des Cordeliers
Tél. 04 42 91 30 30 Fax 04 42 91 30 31
e-mail : clicgames@pacwan.fr

Close Combat IV

CLOSE COMBAT IV

DÉVELOPPEUR / DISTRIBUTEUR : ATOMIC GAMES / SSI
GENRE : WARGAME - DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 99



Microsoft, qui détenait la licence des séries des "Close Combat", a finalement cédé ses droits à l'éditeur "Strategic Simulation Inc", pour une somme faramineuse. C'est donc sous le label de SSI que vous allez découvrir "Close Combat IV : The Battle Of The Budge", la suite de la célèbre saga des jeux de stratégie tactique en temps réel. Ce quatrième volet vous plongera en 1944 et vous fera revivre les scénarios chaotiques de cette époque. Au programme, des attaques surprises, espionnages et sabotages, combats terrestres (face à d'énormes chars blindés) mais aussi aériens... Une intelligence artificielle unique regroupant la gestion de la fatigue, du stress ou encore du moral de vos troupes. Des changements climatiques qui limiteront les frappes aériennes ! Vous aurez la possibilité de choisir entre les armées américaine ou allemande. Des scènes cinématiques seront au rendez-vous à chaque début de mission. Trois modes de jeu vous sont proposés (Battles, Operations, Campaigns) avec divers objectifs à accomplir. Une option d'entraînement, vous permettra de vous familiariser avec l'interface de Close Combat 4. Vous pourrez créer vos propres scénarios grâce à un éditeur de missions incorporé dans le jeu. Le mode Réseau est également prévu pour une confrontation en face à face avec deux joueurs et il vous sera possible de goûter aux joies du Multijoueur via Internet !

PS : Jeff qui, comme on le sait, est un passionné de la Saga des "Close Combat", vient de me dire qu'il attendait avec impatience ce quatrième opus et qu'il était fort regrettable que le jeu ne soit plus distribué par "MicroSoft" ! Ça lui aurait permis de faire d'une pierre deux coups ? Que voulait-il dire ? Mystère...

«Simon

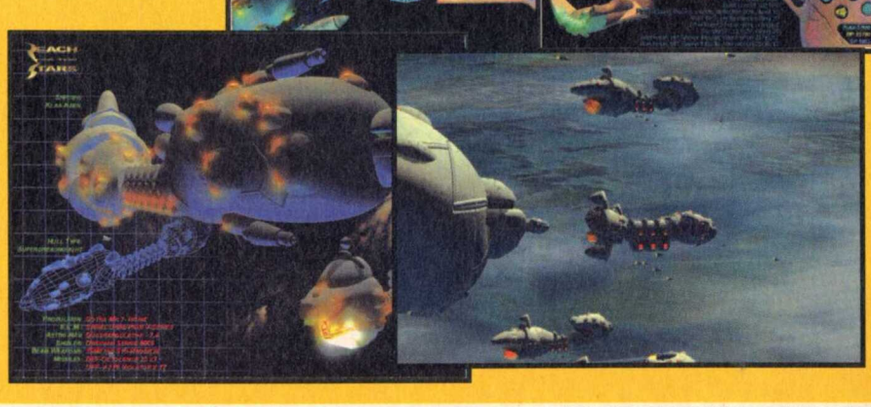
Reach for the stars

REACH FOR THE STARS

DÉVELOPPEUR / DISTRIBUTEUR : SSG/SSI
GENRE : STRATÉGIE - DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 99

"Reach For The Star" est un jeu de simulation spatiale stratégique. Ce titre connut un succès vers le milieu des années 80. Eh oui ! Ça va faire presque vingt ans quand même ! Un classique, qui va donc revoir le jour sur nos écrans PC dans une toute nouvelle version, avec bien sûr, des améliorations apportées à l'interface et aux graphismes. Au début du vingt-troisième siècle, les êtres humains colonisèrent tout l'espace habitable du système solaire. L'humanité était dans son âge d'or et les peuples vivaient en paix et en harmonie sur la terre. Hélas, ce tableau idyllique fut éphémère. Les technologies en vigueur permirent aux savants de défier les lois temporelles ! Franchir des barrières dimensionnelles à la découverte de nouvelles galaxies devenait une réalité. Cette opportunité signa le début d'une longue guerre intergalactique entre notre monde et celui des autres espèces vivantes de l'univers...

Plus d'une trentaine de missions vous attendent avec des scénarios aléatoires. De nombreuses espèces uniques (Saurischi, Klaa-Keen, Combine...) sont à votre disposition, chacune possédant sa propre technologie, une intelligence artificielle distincte, ou bien encore des avantages et des inconvénients au niveau des armées, de l'économie, de la diplomatie etc. Un éditeur de scénarios vous donnera la possibilité de créer des missions tout droit sorties de votre imagination. Un mode Multijoueur sera disponible et vous permettra de participer aux combats intergalactiques de quatre à six joueurs sur Internet. Si la conquête de l'espace vous tente, attendez l'arrivée de la prochaine navette spatiale, prévue pour fin novembre...



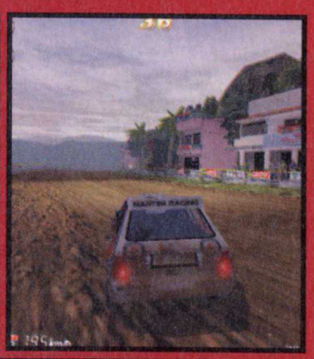
«Simon

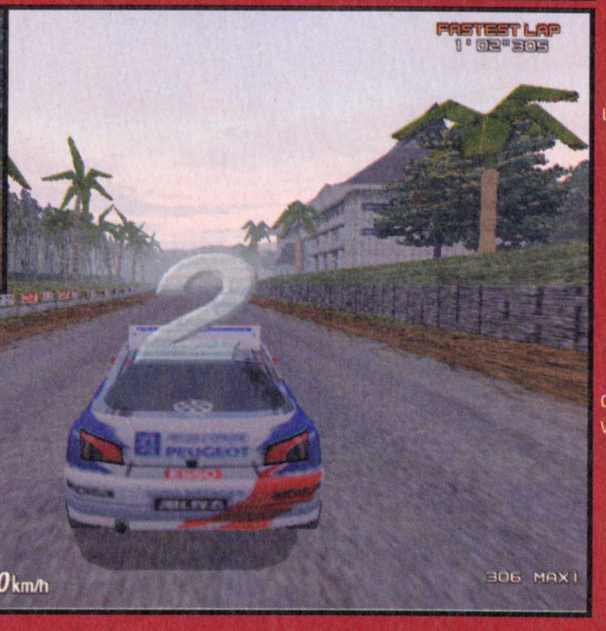
Sega Rally 2

SEGA RALLY 2

Vidéo sur le CD-Rom

Éditeur / distributeur : Sega/Ubi Soft
Genre : Courses - Date de sortie : Décembre 99





Les amateurs de rallye sont décidément à la fête avec l'arrivée prochaine de Sega Rally 2, suite du désormais mythique premier épisode, Sega Rally. Ce jeu avait bénéficié d'un succès d'estime plus qu'autre chose, car il faut bien dire que techniquement c'était un peu "just".... Le deuxième volet nous revient en pleine forme, avec cette fois, beaucoup plus de voitures, plus de circuits, et des sensations de pilotage toujours aussi plaisantes.

On ne peut pas réellement parler de simulation, la voiture semblant être dirigée par une roue centrale qui la fait pivoter quasiment sur elle-même, mais plutôt d'arcade. Le pilotage reste donc sensiblement le même que celui de la première version, ce qui n'est pas pour me déplaire. Les sensations de glisse sont très fortes et la voiture part dans tous les sens pour peu qu'on ne la contrôle pas parfaitement. Mais la maîtrise arrivant, le jeu fait alors étrangement penser à une sorte de Wipe Out sur bitume... C'est un compliment !

Le nombre de voitures a considérablement augmenté, puisqu'on en trouve aujourd'hui pas moins de dix-huit, avec les stars du WRC (Impreza, Lancer Evo 6, Corolla), mais aussi des bombes du passé (205 T16, Stratos, Delta), bref, pour tous les goûts.

Ces voitures, bien modélisées, manquent encore d'un petit quelque chose de réaliste, surtout au niveau du comportement routier et du travail en cinématique des suspensions (c'est mon côté TOCA...).

Les graphismes ont l'air bien sympathique, malgré un manque de détail général, notamment au niveau des spectateurs, qui semblent tous sortis de la même boîte. On notera tout de même quelques beaux efforts d'animation du public. À l'approche d'un virage, il n'est pas rare de voir cavaler un petit bonhomme qui vient de prendre une photo depuis le milieu de la chaussée et qui tient un minimum à sa vie. Amusant, mais mauvais exemple de la part de Sega : il ne faut pas se jeter sous les roues des voitures de rallye !

Sega sort donc son jeu de rallye dans les premiers, alors que le gros de la concurrence n'est pas prévu avant le premier trimestre 2000... Il n'y aura pas de place pour tout le monde... Dépêchez-vous !

François

SEPTERRA CORE

Éditeur / distributeur : Monolith/Ubi Soft
Genre : JDR / aventure - Date de sortie : Décembre 99

1 - Carte partielle d'un des continents.
2 - Eh oui, on peut faire de jolis effets de lumière en 2D...
3 - Les vidéos, à base de QuickTime 4, sont magnifiques.
4 - Les combats à trois, c'est plus facile.
5 - Les lieux sont vraiment variés.

L'équipe de Monolith nous a toujours habitués à des produits moyens. Jamais de hits fracassants qui cloueraient au pilori les concurrents, toujours de bons petits jeux : Shogo, Blood, Get Medieval... Cette fois-ci, il semble pourtant que Septerra Core est plus consistant.

À la base déjà, c'est très beau. Moi, dès lors que c'est beau, dure. Ç'en a vraiment l'air. Après quelques heures de jeu, on découvre toujours de nouveaux paysages, de nouveaux éléments implantés dans le décor et c'est un régal pour les yeux.

L'histoire semble assez complexe ; enfin c'est plutôt l'univers dans lequel on évolue qui est un peu abstrait pour nous autres Terriens. Le monde dans lequel vous allez incarner Maya l'héroïne (je vois d'ici venir les mauvais jeux de mots) est constitué d'un monde inférieur autour duquel gravitent des continents. Il y a plusieurs couches de continents. Sur le plus haut, on trouve les Elus (la traduction n'étant pas encore faite, je me permets de les nommer ainsi). Ils consomment une grande quantité d'énergie, provenant d'en bas. Dix ans plus tôt, ils étaient descendus sur la planète et avaient massacré tout le monde. Depuis, on ne les avait plus revus. Mais dernièrement, Maya a vu leurs vaisseaux approcher. Elle redoute une nouvelle attaque. D'autant plus que les anciens sont plutôt du genre à dire que l'histoire se répète.

Les Elus recherchent un objet dont on parle dans une prophétie, un objet très puissant. Au début de la partie, c'est un peu flou. On ne sait pas trop qui est qui et quelles sont les intentions et les comportements de chaque personnage. Autant d'éléments importants à déceler.

Le jeu se divise en quinze chapitres suivant un scénario assez construit pour un tel type de jeu. Quel type justement, me direz-vous ? Eh bien, du Diablo-like si vous voulez mais avec une part belle réservée à l'aventure. Attention, je le compare à Diablo, le premier, et non pas le 2 que je ne connais pas. Le jeu de rôles est plus présent aussi car les caractéristiques des personnages sont beaucoup plus nombreuses. Les personnages, oui. En fait, vous pourrez diriger une équipe entière. Vous pourrez vous faire accompagner par trois compagnons parmi huit possibles. Malgré le fait que tout cela prenne place dans un univers futuriste, la magie est présente. Pour le moment, je n'ai pas trop capté comment ça se passait mais on dirait que les sorts sont lancés par combinaisons de différentes cartes. Au total, on peut en fabriquer 120 ! Le problème réside peut-être dans les combats qui tiennent davantage de Final Fantasy VII (les personnages sont japonais d'ailleurs) : on alterne l'arcade et le tour de jeu. On a plusieurs possibilités d'attaque et c'est au joueur de choisir celle qui semble la plus appropriée dans un temps limité. L'ensemble est assez étrange. Pour le moment, ça s'annonce plutôt pas mal.

Léo de Urlevan

FLIGHT SIMULATOR 2000

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : MICROSOFT
GENRE : SIMULATEUR DE VOL - DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 99

SI VOUS AVEZ ÉTÉ DÉÇU PAR LE RÉCENT FLY ! QUI NE TENAIT PAS TOUTES SES PROMESSES MALGRÉ DES QUALITÉS CERTAINES, IL VOUS RESTE UNE SOLUTION DE SECOURS CAR MICROSOFT EST EN TRAIN DE FINALISER LA NOUVELLE VERSION DE CE CE QUE BEAUCOUP CONSIDÈRENT COMME LE PLUS FABULEUX DES SIMULATEURS DE VOL.

Lorsque je suis parti en reportage au Texas chez TRI, les développeurs de Fly !, la discussion avait bien évidemment porté sur leur concurrent direct Flight Simulator 2000. Les programmeurs étaient très confiants car c'était justement eux qui avaient à l'origine travaillé sur les premiers Flight Simulator de Microsoft et ils pensaient que la nouvelle équipe aurait beaucoup de mal à faire mieux. Pas si sûr, car avec ces villes immenses, ces textures détaillées et ce relief, on dirait bien que la relève est assurée.

Le jeu sera décliné en deux versions : l'une professionnelle et l'autre allégée, c'est-à-dire qu'on trouvera dans la première mouture douze villes détaillées (Chicago, Londres, Los Angeles, Paris, San Francisco...) et seulement six dans la seconde. Il y aura aussi 20.000 aéroports contre seulement 3.000 dans la version précédente.

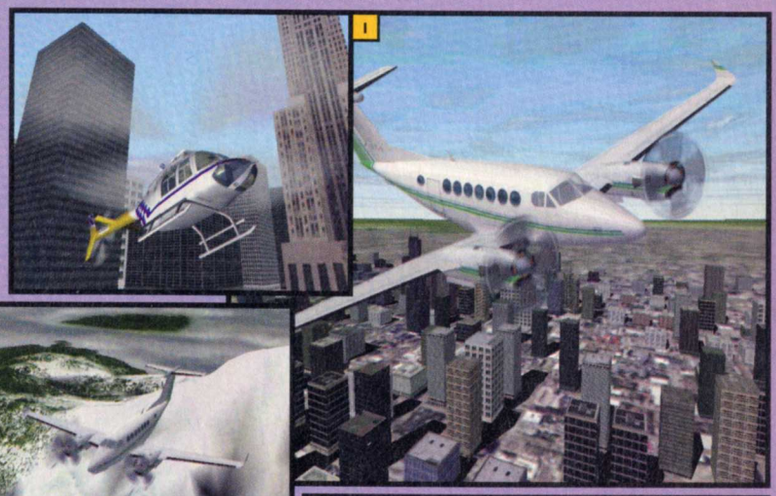
Pour découvrir ces nouveaux aéroports on pourra piloter une dizaine d'avions : les classiques Learjet 45 et autre planeurs Schweizer 2-32 sont toujours là mais le Concorde et le Boeing 777-300 sont ajoutés à la liste.

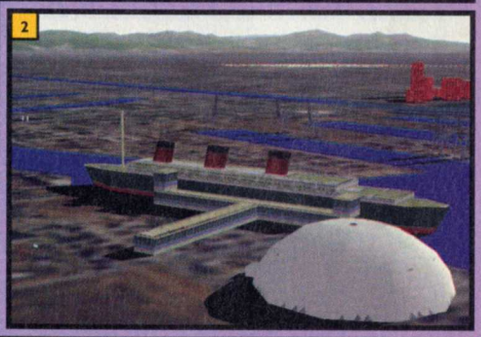
Bon, même si on a tous déjà piloté ces deux avions dans Flight Simulator 98 grâce à des add-ons, on bénéficiera là d'une qualité de réalisation exemplaire de la coque au cockpit, c'est-à-dire que les instruments de bord devraient tous fonctionner de manière fidèle à la réalité et l'on pourra voir l'intérieur des avions en tournant la caméra. Les avions sont d'ailleurs validés par les constructeurs aéronautiques tel Cessna, Bell... ce qui est un gage de qualité supplémentaire.

L'ambiance sonore sera accrue (une panne moteur pourra être détectée au simple bruit) et les effets météorologiques seront aussi bien représentés que dans Flight Unlimlited 2 avec, par exemple, les gouttes d'eau qui viennent couler sur le pare-brise.

Théoriquement, Flight Simulator 2000 devrait donc être un bon jeu mais il risque de nécessiter un PC ultrapuissant pour tourner correctement. On ne change pas les traditions aussi facilement...

Jeff





1 - On se croirait dans Sim City 3000 .
2 - Les scènes seront plus détaillées.
3 - Le relief a été fait à partir de photos satellite.

Swat 3

SWAT 3

Éditeur / distributeur : Havas Interactive
Genre : Action/Stratégie - Date de sortie : Décembre 99

Voici Swat 3, un jeu où l'on incarne une équipe de surdoués de la gâchette. Tellement doués qu'ils sont du côté clair de la Force, c'est-à-dire dans les SWAT, chez nous, les bons Américains moyens.

Sherlock Holmes déclare : "Le deuxième amendement garantit la sécurité personnelle des Américains et la tuerie de Littleton aurait pu être évitée si le prof avait été armé". Euh, non, c'est pas Sherlock Holmes, c'est Charlton Heston, membre de la NRA. Quel rapport entre Swat, un jeu, et les armes ? Justement, dans ce jeu, on trouvera pas mal de choses un peu dérangeantes.Par exemple, l'apologie des armes. Je ne pense pas simplement à Swat mais à plusieurs jeux de ce style que l'on a vus dernièrement : Rogue Spear, Rainbow 6. Dans un article récent sur l'association Familles de France, je rappelais que le mot chien ne mordait pas et que les jeux vidéo ne "sont" pas la réalité. Mais quand on veut s'approcher le plus possible de cette réalité, quand l'équipe de développement travaille avec des flics pour coller le plus possible à cette réalité, on sort un peu du cadre ludique. Swat 3 sera sans doute très réaliste. Mais j'aurais du mal à m'identifier à un flic dans l'exercice de ses fonctions. Je ne dis pas que je préfère leurs ennemis. Mais que ça devient glauque.

Le jeu se déroule dans un futur proche et réaliste ; un sommet de chefs d'État se prépare. Ils doivent signer à Los Angeles un accord garantissant la paix. Seulement, un groupe de terroristes ne voit pas cela d'un très bon œil. Ils ont décidé de frapper à plusieurs endroits pendant la semaine précédant le sommet. Et bien entendu, c'est vous qui devrez gérer au mieux cette semaine.

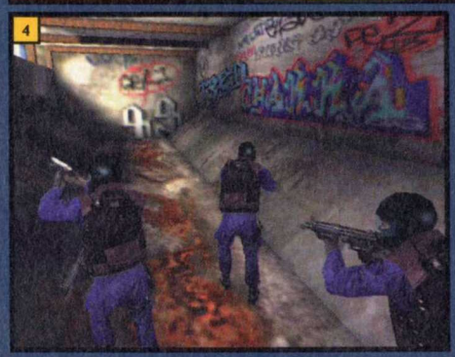
Dans chacune des seize missions, vous dirigerez un groupe de plusieurs hommes, avec un leader. Si le leader meurt, la mission est perdue. Le leader donne les ordres et, comme dans un Doom-like, on peut aussi le diriger. Il exécute des mouvements assez proches de ceux utilisés, on l'imagine, par les membres du Swat ; par exemple, il peut faire pivoter ses épaules vers la gauche ou vers la droite afin de jeter un œil dans un couloir. Le réalisme a été poussé jusqu'à son paroxysme. Imaginez-vous, dans un couloir, passer à côté d'une pièce où se trouve un ennemi. Vous pourrez tirer dans le mur, s'il n'est pas trop épais, pour tuer l'ennemi. Les impacts des balles se répercutent partout : à l'endroit où vous avez tiré, de l'autre côté du mur et plus loin encore.

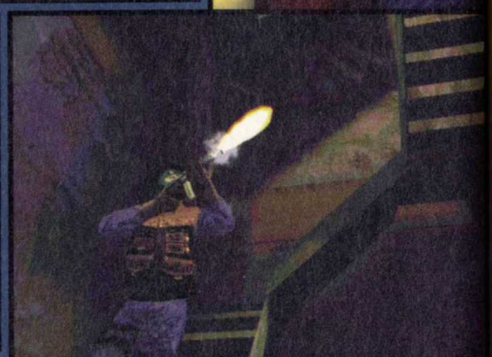
Les missions se rapprochent du travail quotidien du Swat. Il s'agira de neutraliser des terroristes dans des lieux plus ou moins connus ; vous pourrez ainsi défendre la veuve et l'orphelin partout : dans une discothèque, un hôtel, des souterrains...

La version US, quand elle sortira, sera amputée d'une partie importante du jeu : le mode Multijoueur. Espérons que la version française sera complète...

Léo

1 - Hold-up ?
2 - De la cave au grenier...
3 - Y'a pas une bonne ambiance au bar ce soir...
4 - Les nettoyeurs ?
5 - Ils ont pas mis les patins !



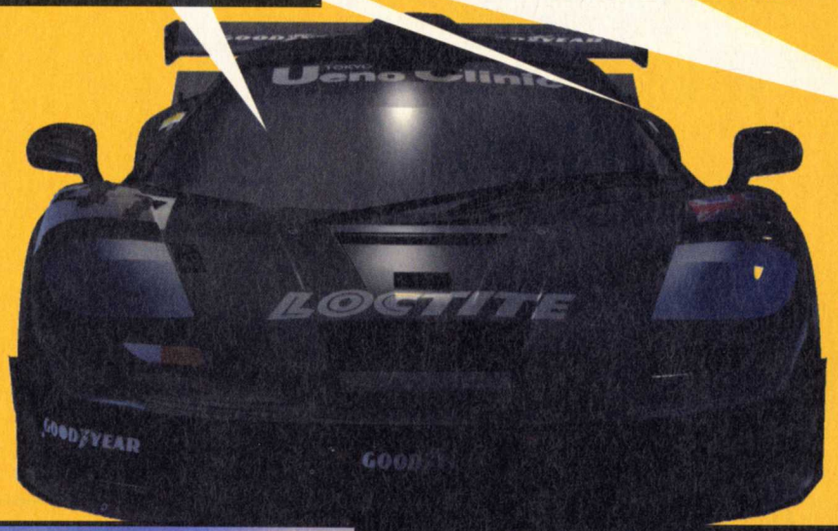


24 HEURES DU MANS

PC SOLUCES

Vidéo sur le CD-Rom

Éditeur / distributeur : Infogrames
Genre : Courses - Date de sortie : Novembre 99



Je rappelle que ce jeu est la toute première adaptation sur nos écrans de PC de la mythique course des 24 heures du Mans, et qu'il aurait été dommage de rater le coup. C'est pourquoi depuis la dernière présentation de ce jeu, il semblerait que l'équipe de développement ait été remplacée eu égard au travail de piètre qualité qui avait été effectué jusqu'à présent. On se souvient en effet de graphismes à la limite du laid, d'une animation sans vie et d'une impression de pilotage digne d'un mauvais Ridge Racer... On peut donc se féliciter (même si l'on n'a rien avoir dans l'histoire) d'une décision aussi difficile que de changer une équipe de développement en cours de route. Ceci étant, on peut maintenant attaquer la bête de front, puisque cela semble du tout bon !

Le jeu a donc énormément évolué depuis la dernière fois. Les voitures sont maintenant parfaitement détaillées (sponsors, détails de carrosserie) et habillées d'un reflet, juste comme il faut. La tendance du moment, souvent outrancière, n'est pas de mise et les voitures ne semblent pas sortir d'un pot de vernis.

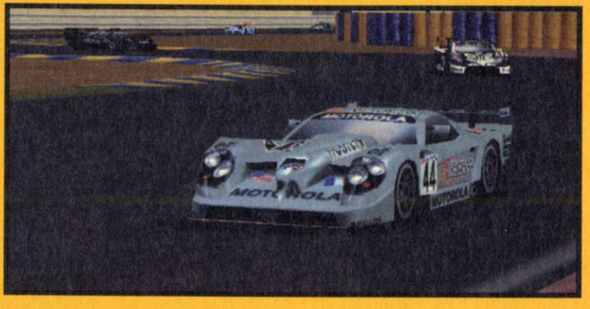
Le moteur graphique a pris du poil de la bête et l'impression de vitesse est franchement bonne. La maniabilité des véhicules a été elle aussi grandement améliorée. Le travail technique a été vraiment soigné, en collaborant avec chaque écurie afin de rendre le mieux possible le comportement spécifique à chaque voiture. Ce sont certains de ces mêmes constructeurs qui ont refusé de voir leur cockpit ultrasecret dévoilé dans un jeu vidéo. C'est pour cette raison qu'aucune vue intérieure n'est présente dans le jeu. C'est un peu dommage, même s'il est vrai que c'est souvent peu pratique à utiliser...

Le circuit des 24 heures a donc été fidèlement retranscrit, ainsi que le "petit" circuit Bugatti, cinq autres circuits ont été créés et ont également reçu l'aval de l'ACO (Automobile Club de l'Ouest). Une autre restriction, due cette fois-ci à l'ACO, les déformations des voitures seront minimes et non réalistes, car les 24 heures du Mans n'est pas une course dangereuse... Et bien sûr, pas de Mercedes...

Ceci étant, il reste encore suffisamment de matière pour s'amuser. Le mode "24 H " est bien présent. Il sera ainsi possible de jouer durant vingt-quatre - vraies - heures, ou si vous le préférez en raccourcissant le temps effectif de jeu, mais toujours en mode 24 H. J'entends par là que les conditions météo seront variables et qu'il y aura une période de nuit... pluie, brouillard, jour, nuit, le tout en douze minutes !

Ce jeu s'annonce donc très prometteur ; reste à régler quelques détails d'intelligence artificielle, de vitesse de rendu, et on le teste, au moins pendant 24 heures...

François



SUPREME SNOWBOARDING

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : HOUSEMARQUE/INFOGRAMES
GENRE : SPORT - DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 99

L'hiver arrivant cette année le 22 décembre (habituellement c'est bien le 21, mais l'année 2000 étant bissextile...), il faut d'ores et déjà s'équiper en vue de descentes vertigineuses sur les pentes enneigées de... ce que vous pouvez... Comme c'est un peu mon cas (je peux peu), je crois que la meilleure solution reste le jeu de snow (un peu comme avec des TOCA quand on ne peut pas se payer une voiture de course...).

C'est Supreme Snowboarding qui nous intéresse aujourd'hui. Jeu exclusivement de snow(board), il reprend les épreuves typiques de ce sport : descente, pipe, big air et slalom. Jusque-là, rien d'exceptionnel. Là où l'on sent que ça peut le faire, c'est quand on regarde les images du jeu (plutôt que de lire le communiqué de presse...). Tout semble magnifique et animé de bien belle manière. Les persos sont modélisés à l'aide de deux mille trois cents polygones. Rien que ça ! Et là, forcément on comprend mieux l'impression de douceur des courbes et la qualité des animations des snowboarders. Ceux-ci sont au nombre de six, avec un choix de planches qui permettra à chacun de trouver le bon équilibre entre les caractéristiques des persos et celles de la planche. Les neuf pistes se situent dans trois environnements différents, mais la plus grande force de ces pistes (en nombre assez restreint, tout de même), c'est qu'elles ne sont pas vraiment bordées, et qu'il est possible de les explorer comme bon vous semble. Ainsi, aucune descente ne ressemblera à une autre (du moins au début) et permet au joueur de se sentir totalement libre.

Supreme Snowboarding semble donc prometteur, avec des graphismes magnifiques, une animation fluide et rapide, une bonne prise en main. J'en connais qui vont manger de la neige... ((François

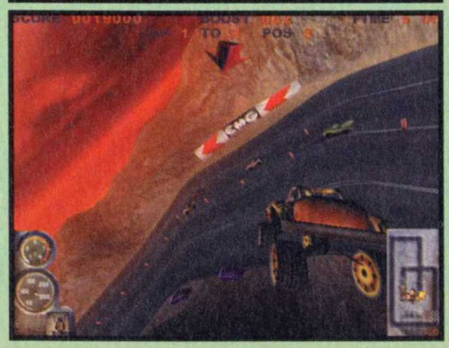
SPEED DEMONS

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : EMG/MICROÏDS
GENRE : COURSE - DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 99

Encore un jeu de courses futuristes. Un peu à la manière de Power Slide, on retrouve dans ce Speed Demons, des voitures complètement rongées par la rouille et au look très "Mad Maxien", le tout évoluant dans des décors désertiques.

Les six voitures présentes sont donc complètement destroy. On retrouve des traits connus : une 2CV, une Camaro, une F1 de 1937 ou dans ces eaux-là. Les dix circuits sont situés dans divers décors, mais ont tous en commun la rareté des éléments de décor. Les tracés sont très simples, on tourne en rond sur la carte... plus exactement en rectangle, voire en octogone... Les circuits sont bordés par des reliefs montagneux sur le versant desquels il est possible de continuer à rouler ! Des points de "turbo" sont distribués à chaque passage sous une porte intermédiaire, ce qui permet de remettre un grand coup de gaz derrière afin de tenter de rattraper vos adversaires qui s'échappent à vue d'œil. Les comportements des voitures ne semblent pas encore tout à fait paramétrés, mais on peut dire sans se tromper que la conduite est loin de la simulation... On s'oriente vers quelque chose de très, mais alors, très arcade. Les voitures s'envolent pour retomber trois cents mètres plus loin, les quatre roues à plat sur le sol.... Et là, ça marche moins bien. Forcément. Heureusement, on vous distribue un véhicule tout neuf chaque fois que vous avez achevé le vôtre.

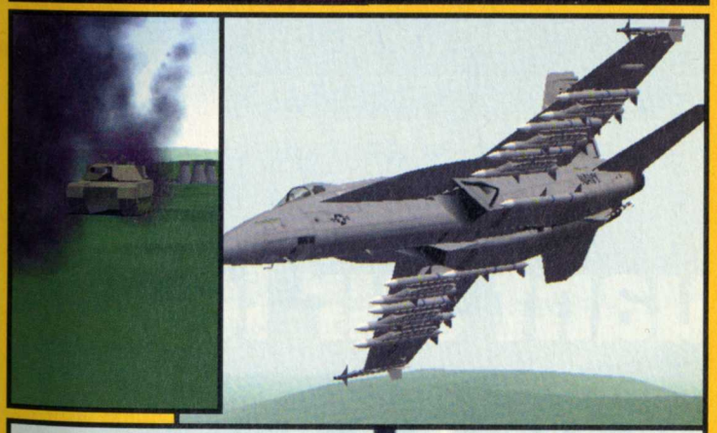
Bon, pour l'instant ça n'a pas l'air très palpitant, mais comme il ne s'agit que d'une preview, on attend de voir si les développeurs vont mouiller la chemise dans le mois qui vient... ((François



F-18 SUPER HORNET

DÉVELOPPEURS / DISTRIBUTEUR : DIGITAL INTEGRATION/TITUS
GENRE : SIMULATEUR DE VOL - DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 99

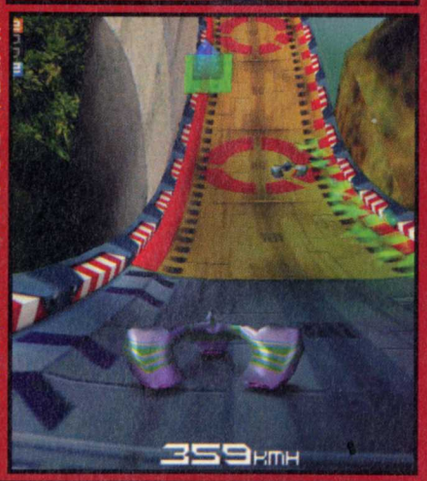
Imaginez-vous aux commandes de l'avion de combat le plus performant du monde, sillonnant les airs en compagnie de votre escadrille, à la recherche d'un ennemi potentiel ! Digital Integration (créateur d'Apache Longbow, Hind et F-16 Fighting Falcon) vous donne l'occasion de piloter le fameux F/A-18E Super Honet dans une simulation de vol très réaliste. Une quarantaine de missions vous attendent dans deux grandes zones de guerre : la Mer de Barent et l'Océan indien. Au programme, vous pourrez également participer à quatre missions éclairs pour des combats en air-air ou sol-air. Vous aurez un choix d'armement considérable et il vous sera possible d'effectuer des séances d'entraînement pour vous familiariser avec les commandes de pilotage. Le mode Multijoueur n'a pas été oublié. Deux joueurs en coopération, combat en face à face et jusqu'à vingt-quatre en réseau ! Le moteur 3D a été optimisé pour les cartes accélératrices. Des séquences animées viendront ponctuer vos missions (un mélange d'images de synthèse et d'acteurs réels). Une introduction d'une dizaine de minutes vous mettra tout de suite dans l'ambiance du jeu ! Le décollage est prévu pour la fin du mois de novembre... ***Simon***

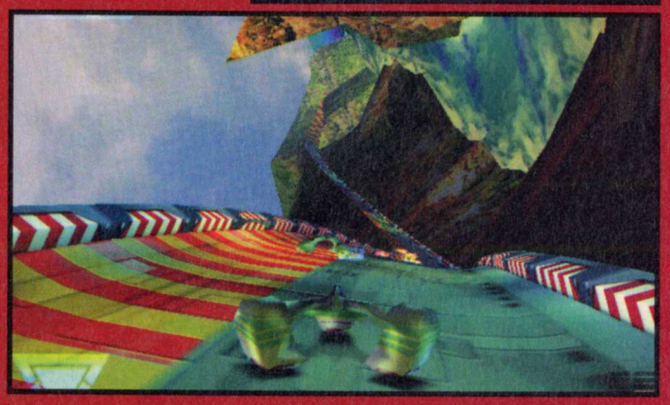


KILLER LOOP

DÉVELOPPEURS / DISTRIBUTEUR : GRAVE ENTERTAINMENT/SVG DISTRIBUTION
GENRE : COURSES - DATE DE SORTIE : NOVEMBRE/DÉCEMBRE 99

ET voici le dernier-né des jeux de courses futuristes développé par VCC (une boîte allemande) ! À mi-chemin entre Pod et Wipe Out, découvrez Killer Loop. De beaux graphismes sont au rendez-vous dans cette course mêlant compétition et arcade. Vous aurez la possibilité de collecter des items qui vous serviront d'armes ou de protections contre vos adversaires. Petite innovation : la vitesse de votre véhicule dépendra des flux énergétiques éparpillés un peu partout sur les pistes. Il vous faudra les récupérer pour "rebooster" votre engin. Sept circuits sont au programme avec douze "Tripodes" (c'est le nom donné aux fameux véhicules futuristes que vous pilotez) et il vous sera également possible de jouer jusqu'à huit en réseau. En attendant la sortie officielle de ce titre, espérons que certains paramètres du jeu seront modifiés (sensation de vitesse quasi inexistante, maniabilité un peu hasardeuse...) car la concurrence risque d'être assez rude avec des titres déjà disponibles, comme Wipe Out ou RollCage... ***Simon***





Avec GP500

LA SIMULATION OFFICIELLE DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE VITESSE

1er prix :
Une montre Certina Winner
+ un jeu GP 500 *(Valeur : 2349 F)*

2e prix :
Une paire d'enceintes
Microsoft® DSS 80
+ un jeu GP 500 *(Valeur : 1339 F)*

3e et 4e prix :
Une manette Microsoft®
Sidewinder Force
Feedback Pro *(Valeur : 990 F)*

Du 5e au 8e prix :
Une manette Microsoft®
Sidewinder Freestyle
(Valeur : 490 F)

Du 9e au 13e prix :
un jeu PC GP 500.
(Valeur : 349 F)

Gagnez en jouant sur le

3615 PC SOLUCES *
et au 08 36 68 14 16*

Ubi Soft ENTERTAINMENT · SideWinder Compatible · Microsoft · CERTINA DS · MICRO PROSE · HASBRO Interactive

* Concours organisé du 1er au 30/11/99 . 3615-3668 : 2,23 F/mn.

© 1999 Hasbro Interactive Inc. All Rights Reserved.
© Dorna 1995-1999. All rights reserved. No part of this service may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without permission in writing from Dorna.

LES TESTS

où l'on vous apprend comment ça marche

Si le bouclage du mois dernier était décrit comme un cauchemar absolu par Yann, c'est que tout ça s'est passé AVANT le bouclage de ce mois-ci... Tout allait de travers : Yann et Freespace 2 (1,2 Go d'install) qui ne trouvait pas le CD dans le lecteur (pourtant, c'est pas très grand un lecteur), Luis qui a eu trois versions de The Nomad Soul, avec des CD burinés, des problèmes de commandes, de sauvegardes, et une voiture en panne pour couronner le tout (comme Xavier...). Personnellement, je me suis mangé plusieurs versions de Rayman 2 (on efface et on recommence tout à chaque fois...) et avec un crash test d'une carte excellente, mais qui fonctionne sous Windows... alors forcément, y'a pas de miracle. Bon, enfin voilà, on a réussi une fois de plus à vous donner le meilleur de nous-mêmes, faites-en bon usage. Le système de notation n'a pas eu de problème et on le retrouve identique à lui-même. Au-dessus de 90 % le jeu est fabuleux, franchement excellent, on y joue, même après le bouclage et j'ai pas cassé mon pad (juste abîmé). Entre 80 et 89 %, le jeu est vraiment bien mais j'ai cassé mon pad en y jouant. Entre 70 et 79 %, le jeu n'est pas excellent, mais a de bonnes idées qui coûtent cher en pad. En dessous de 69 % c'est que ça commence à être un peu mauvais et en plus on peut même pas y jouer au pad. Si la note descend en dessous de 59 %, alors là c'est grave, le test est là pour faire peur aux autres : "vous voyez ce qui va se passer si vous continuez dans cette voie ?" Mais ça marche pas terrible...

«François

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 30 NOVEMBRE (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-NEUF)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

JEU D'ARCADE : 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !

JEU D'ARCADE / AVENTURE : TOMB RAIDER 3, HEXEN II... MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).

JEU DE COURSES : PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE REDLINE RACER, DETHKARZ, NEED FOR SPEED 3...

DOOM-LIKE : JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : HAKF-LIFE, ALIENS VS PREDATOR, QUAKE III...

JEU DE RÉFLEXION : 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉS PAR MYST OU SAFE CRAKER.

JEU DE RÔLES : GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF OU RODOLPHE). EX. : FALLOUT 2, LANDS OF LORE III...

SIMULATION : JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, OFFICIAL FORMULA ONE RACING, SUPER BIKE CHAMPIONSHIP, FALCON 4.0).

SPORT : DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 99, NBA '99, NHL '99 — DONC UNE VERSION PAR SAISON, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).

STRATÉGIE/WARGAME : PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3, INCUBATION, CIVILIZATION II : CALL OF POWER).

STRATÉGIE TEMPS RÉEL : GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, TOTAL ANNIHILATION, WARZONE 2100...).

GESTION : OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 3, SIM CITY 2000, STREET WARS, DUNGEON KEEPER...).

DIVERS : TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

Il existe aussi des icônes techniques...

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER SIMULTANÉMENT SUR LE MÊME PC.

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN RÉSEAU LOCAL.

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER VIA INTERNET...

TYPE DE PROCESSEUR MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.

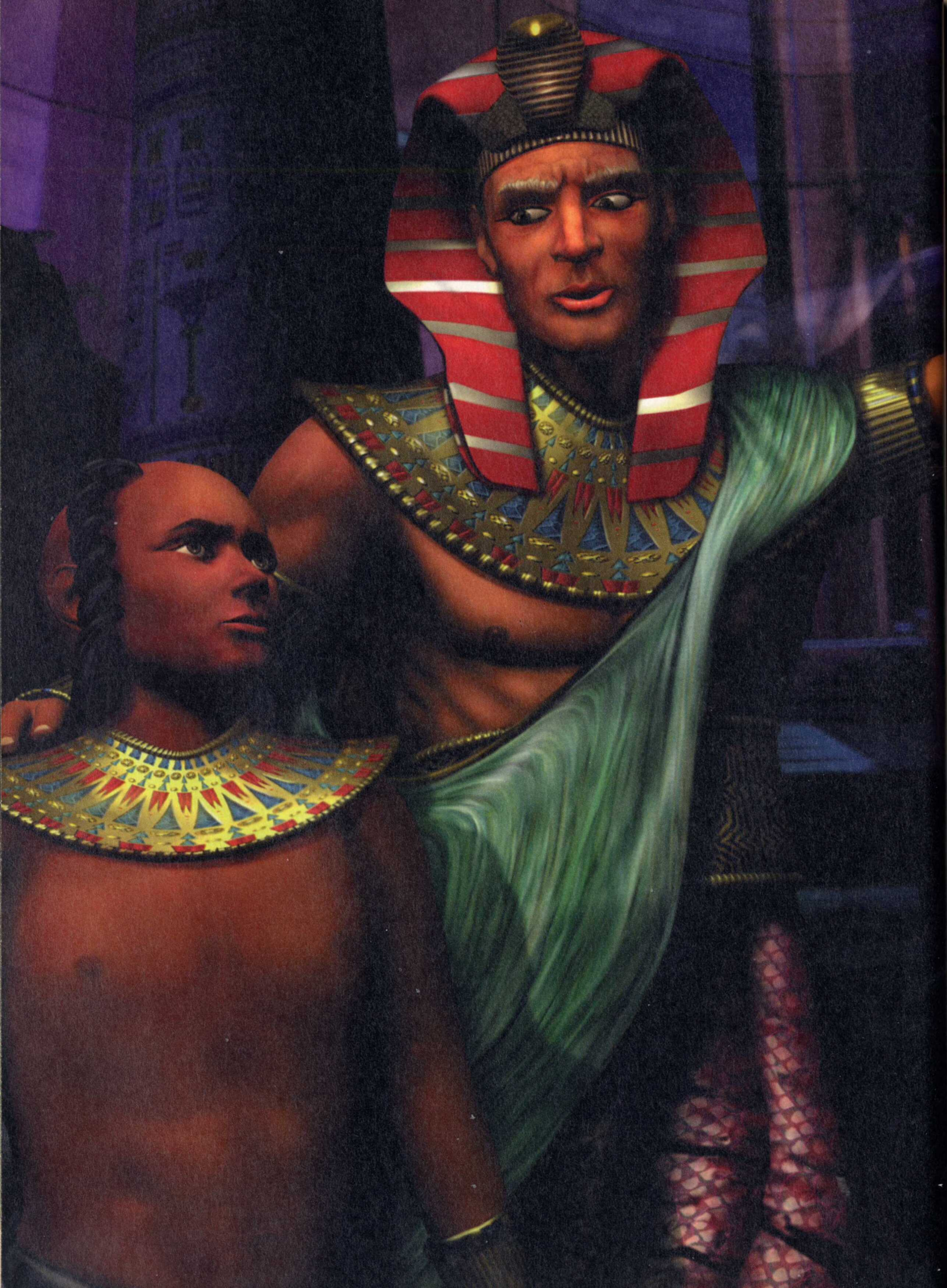
INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE DEUX CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2, VOODOO3 ET VOODOO RUSH), ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX).

SUPPORTE LES JOYSTICKS ET VOLANTS FORCE FEEDBACK.

QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

RAYMAN 2

Bon, c'est moi qui fais l'intro, donc j'ai décidé, c'est moi qui choisis le jeu du mois... : Rayman 2. Ne croyez pas que mes camarades ne sont pas de cet avis, mais j'ai un peu forcé la main, c'est tout. Rayman 2, donc, est le genre de jeu universel, qui plaît à tout le monde, qui ne nécessite pas la maîtrise de l'interface d'un Pharaon, d'un Freespace 2 et avec lequel on s'amuse à coup sûr. Le fabuleux Nomad Soul, qui a la meilleure note, est trop énorme, trop touffu pour faire l'unanimité. Rayman 2, c'est le mieux...



P

V
S
DE VUE
ON LE
COMME

La civili
démarre
Haute e
ties plu
pharaon
riches a
dans l'e
fasciné
par la
de ce g
quillé le
à l'édifi
Enfin b
Romains
des Die
c'étaien

PRI
Pharaon
niveaux
On rep
Chaque
chaque
à chaq
progres
avoir u
ral, on
lieu qu
touffue
puits, p
en pro
une co
rapider
le Nil,
dables.
partie
zone q
récolte
les frui
iront
stockag
rassure
il suffi

PC SOLUCES
Vidéo et démo sur le CD-Rom

GESTION
MINIMUM: PENTIUM 233
CONSEILLÉ: PENTIUM 300

PHARAON

VOUS CONNAISSEZ PEUT-ÊTRE LA SÉRIE DES CÆSAR. VOUS EN AVEZ GARDÉ UN PLUS OU MOINS BON SOUVENIR. OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ, PHARAON LE DÉPASSE, À TOUS POINTS DE VUE. LES COMPARATIFS EN DEVIENNENT INUTILES. ON A LÀ UN EXCELLENT JEU DE GESTION, COMME ON LES AIME. ET LES ÉGYPTIENS, C'EST TOUT DE MÊME PLUS INTÉRESSANT QUE LES ROMAINS QUI, COMME CHACUN LE SAIT, SONT FOUS.

La civilisation égyptienne a traversé des millénaires. Cela démarre environ en 3 000 avant J.C. avec l'unification de la Haute et de la Basse-Égypte pour se terminer trente dynasties plus tard en 500 avant J.C. avec la chute du dernier pharaon. Deux mille cinq cents ans d'une histoire des plus riches ayant laissé des traces tout autour du Nil et, in extenso, dans l'ensemble des musées du monde. Qui n'a jamais été fasciné à l'école par l'histoire des divinités égyptiennes et par la façon dont l'agriculture a pu se développer le long de ce gigantesque fleuve (voir encadré) ? Qui n'a pas écarquillé les yeux en apprenant que les esclaves ayant travaillé à l'édification d'une pyramide étaient systématiquement tués ? Enfin bref, moi, ça m'intéressait vachement plus que les Romains qui n'avaient pour eux que des faits de guerre et des Dieux que l'on trouvait aussi chez les Grecs. Et puis, c'étaient les ennemis d'Astérix...

PRINCIPES BASIQUES

Pharaon, le jeu, n'est pas simplement une succession de niveaux où l'on doit effectuer certaines tâches très précises. On représente une famille de génération en génération. Chaque niveau est dirigé par une nouvelle génération. À chaque fois, on est confronté à de nouveaux problèmes. Mais, à chaque fois, on a de nouvelles possibilités. La difficulté est progressive, les premières missions consistent simplement à avoir un certain nombre d'habitants sur la carte. En général, on commence par développer une ville dans un autre lieu que le désert, c'est-à-dire sur l'herbe plus ou moins touffue. C'est en effet à cet endroit que l'on peut placer des puits, plus ou moins grands, pour que les habitants puissent en profiter, s'ils ne sont pas trop loin. L'accès à l'eau est une condition obligatoire pour que les maisons s'améliorent rapidement. Ensuite vient la nourriture. À proximité du fleuve, le Nil, bande d'ignares, on trouve toujours des terres inondables. Tous les ans, à la même époque, le Nil monte et une partie de la carte est sous les eaux. C'est sur ce type de zone qu'on place des champs. Juste avant l'inondation, la récolte est effectuée et des charrettes emmènent les grains, les fruits ou les légumes aux endroits appropriés. Les salades iront directement aux habitants ou dans des entrepôts de stockage ainsi que les figues. Le blé devra être traité, je vous rassure, pas par des produits chimiques, pour être consommé, il suffit juste de retirer les grains des épis mais cela demande tout de même un bâtiment spécial. Le houblon ira dans une espèce de distillerie ou pourra également être stocké. Il existe de nombreux aliments pour que les Égyptiens aient une alimentation équilibrée. C'est la base d'une bonne santé. La santé et la prévention sont aussi très importants. S'ils ont à manger et à boire, vos Égyptiens devraient commencer à posséder d'assez belles maisons. Si vous placez quelques structures pour les soigner ou pour anticiper des fléaux, ce serait encore mieux. Il faut aussi penser à la sécurité et placer quelques structures municipales très importantes : une caserne de pompiers (ça n'a pas le même look que maintenant, c'est plus... rustique), un poste de police, des architectes (qui vous éviteront l'effondrement des bâtiments) et, par-ci, par-là, d'autres structures du même genre comme le dentiste. Dans Pharaon, il faut aussi penser à ses sous. Pour en avoir, il faut commencer par construire une sorte de mairie. Ce bâtiment vous donnera des infos très importantes en passant le curseur de la souris dessus : taux de chômage, prospérité, impôts... Lorsque vous aurez cet édifice sur votre carte, vous pourrez fabriquer des perceptions pour que les sous tombent dans les caisses. Le jeu est tout de même assez bien fait pour que ce ne soit pas votre préoccupation majeure en début de partie. En effet, les bâtiments ne coûtent pas très cher et vous avez déjà un fonds assez conséquent

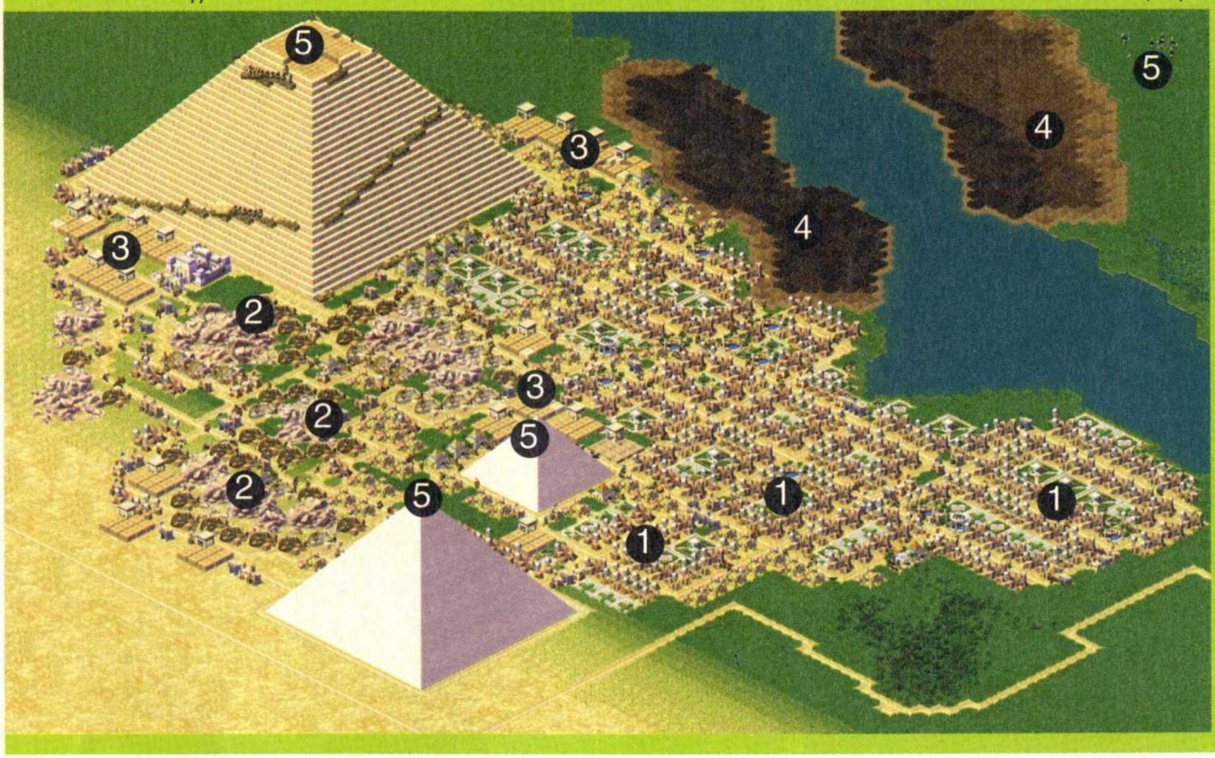
LE NIL, COMMENT ÇA MARCHE ?

À l'époque, les Égyptiens profitaient des crues et des décrues du Nil d'une manière très astucieuse. Ils cultivaient sur des terres inondables et récoltaient avant la crue. Les terres inondées le restaient quelque temps. Lorsque l'eau se retirait, il restait ce que l'on appelle les sédiments, des petites particules très riches en sels minéraux. Cela rendait les terres particulièrement fertiles, bref, c'était le liquide de Knopps bien avant l'heure.

LA VALLÉE DES ROIS

Cette carte est dédiée à la construction de pyramides. Celle située au nord est la plus grande que l'on puisse construire. En 800/600, j'ai eu besoin de faire quatre photos d'écran pour la voir entièrement.

Ici, on ne fait pas dans la dentelle, on n'est pas là pour rigoler : toute l'économie est dédiée à la construction de la pyramide.



1. À ces différents points, et à d'autres d'ailleurs, on a des habitations. Comme vous pouvez le constater, il y a des crânes au-dessus des maisons. C'est le signe de la malaria. Ce n'est pas bien grave : l'espérance de vie est moins grande mais la mort n'est pas subite. Pour économiser des sous, la santé n'a pas été privilégiée.

2. Ici, ce sont les carrières. Vous vous doutez bien que, pour fabriquer une pyramide, il faut de la caillasse. Il faut donc développer ce genre de chantiers à outrance. Il n'y en a jamais trop.

3. On a là des entrepôts. Une aventure comme une pyramide ne se fabrique pas en flux tendu. Il faut donc avoir des stocks de pierres conséquents autour de la pyramide en cours.

4. Voilà typiquement le genre de terre inondée par le Nil lors des crues. C'est ici qu'il faut fabriquer des fermes et ne pas oublier de les relier à des routes pour que les Égyptiens puissent aller y travailler.

5. Du haut de ces pyramides, quelques heures de jeu vous contemplent.

lorsque vous démarrez. Le gros problème est plutôt de placer les différentes zones convenablement pour que les habitants ne manquent de rien. Il est même assez surprenant de constater qu'une zone de deux carrés sur deux est parfois plus rentable d'une zone de seize carrés. Si vous avez construit les bons bâtiments autour d'une petite zone, les gens se précipiteront pour y habiter et vous aurez plus de cent habitants sur une toute petite partie du terrain. L'inverse est également vrai : si vous n'apportez aucun service autour d'une grande zone d'habitation, vous n'aurez même pas une dizaine d'habitants par maison. Il faut donc penser au confort de vos habitants.

Oooom

À ce niveau-là, vous aurez des maisons, voire des appartements bien remplis. Ça rapporte des sous tout cela. Mais si on veut de très beaux appartements, il faut penser à la religion. Les Égyptiens étaient polythéistes, ce qui ne simplifie pas les choses pour le jeu, et ils adoraient Osiris (le boss), Isis, Ra (saint patron des Ray-ban)... Chacun avait sa particularité et on les vénérait en fonction des circonstances. Dès qu'ils voyaient un truc, ils créaient un Dieu. Heureusement que c'est terminé, vous imaginez le boxon actuellement ? Avec les trois ou quatre Dieux qui se partagent le marché de nos jours, on peut déjà dire que c'est pas rose tous les jours. Là, ce serait la guerre civile entre tous les voisins du monde. On aurait les combattants de lémuriens qui s'opposeraient aux défenseurs de la dianétique. Ah ben... Mince, alors ! C'est vraiment le bordel en ce moment. Enfin bon, toujours est-il que les Dieux d'antan, ceux des Égyptiens, des Grecs ou des Romains, bénéficiaient d'un formidable background qui faisait de jolies histoires à lire le soir, avec la lampe de poche, planqué au fond du lit. Le seul background que ces saloperies de sectes nous ont trouvé se lit à la rubrique faits divers. Remarquez... Parfois, cela fait du bien. Quand Gilbert Bourdin est mort, j'ai repris deux fois de la viande.

Enfin bref, vive les belles histoires, les livres et mort aux cons. Pour développer la religion sur une carte de Pharaon, il faut construire plein de belles choses. Des petits tombeaux, des temples largement plus grands, par exemple. Le problème, c'est qu'il y a plusieurs Dieux et que l'on ne peut en privilégier un sous peine de vexer les autres. Admettons que vous vouliez une bonne récolte pour une année, vous allez alors fabriquer un temple dédié à Osiris. La crue sera très profitable et vous serez content. Mais Bast, lui, fera peut-être la tronche d'être ainsi laissé-pour-compte et vos habitants commenceront à perdre leur joie, ils s'en iront alors, vous perdrez des habitants, donc de la main d'œuvre, et c'est très embêtant. Il faut toujours penser à équilibrer le nombre de temples qu'on crée. Pour terminer, on peut aussi mettre plus ou moins de décorations dans la ville de façon à la rendre plus attrayante et, par-ci, par-là, des activités artistiques, comme des jongleurs, des musiciens...

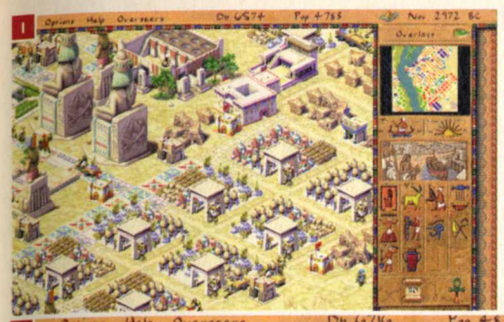
Dans les niveaux plus avancés, un nouveau facteur entre en ligne de compte : la guerre. On trouve de nombreux bâtiments destinés à lever des armées : on peut ainsi construire des chariots, des fantassins ou des bateaux. Et on peut, bien entendu, fortifier les villes.

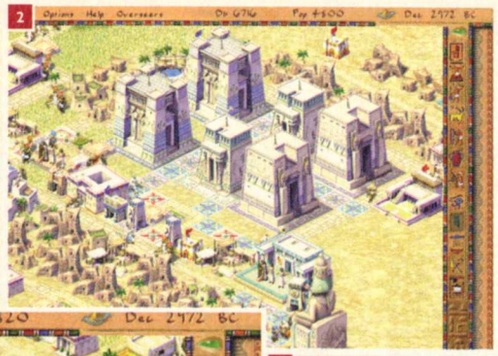
Monumental

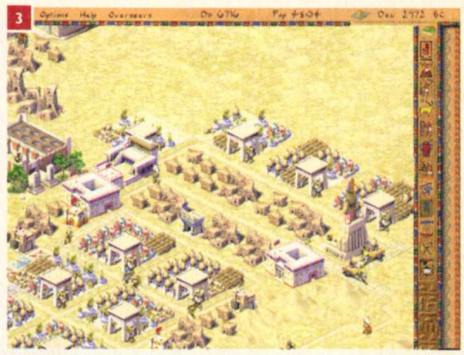
Mais ce qui fait vraiment le charme du jeu, la supériorité de Pharaon sur Cæsar III, ce sont les grands monuments. Là, cela dépasse tout ce que l'on a vu jusqu'à présent. Imaginez : des obélisques, des pyramides, un sphinx, des grands temples, tout ceci dans la même cité. C'est possible. Je ne vous cache pas que cela met un temps fou. Mais les pyramides étaient construites sur des dizaines d'années. Si on compare le temps réel au temps aménagé pour ce jeu, c'est très court ! Quelques heures tout de même. Quand on construit ce genre de monuments (voir la carte), il faut consacrer toute son économie à ce type de construction. La bouffe va servir à alimenter les travailleurs, plus nombreux qu'en temps normal, car bon nombre d'entre eux sont dans les carrières. Ils taillent des pierres qui seront apportées sur le site de la pyramide. Bien entendu, ce type d'économie a des inconvénients certains. On est plus ou moins obligé de négliger certaines choses, comme la santé ou même la nourriture. Il est bien entendu possible d'en importer, ce n'est pas la solution la plus économique, mais, si vous voulez, vous pouvez aussi gagner de l'argent en vendant certains objets faciles à fabriquer comme les poteries. Les cours changent et, parfois, on peut gagner beaucoup d'argent. Les papyrus sont un peu plus difficiles à fabriquer mais rapportent aussi pas mal. D'ailleurs, beaucoup de bâtiments dépendent de la fabrication du papyrus et cela permet d'améliorer considérablement la culture de votre cité.

Pharaon est un jeu extraordinaire car, d'une part, c'est un très bon jeu de gestion beaucoup moins bugué que Cæsar et que, d'autre part, la civilisation égyptienne s'implante beaucoup mieux dans ce jeu : votre économie dépend des crues et des décrues du Nil, les constructions de monuments exigent une économie différente. Un des meilleurs jeux de sa catégorie. Peut-être le meilleur, d'ailleurs.

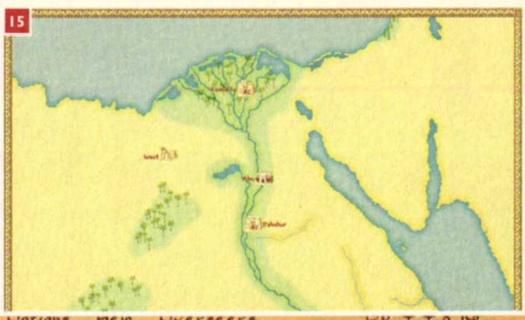
Léo de Urlevan

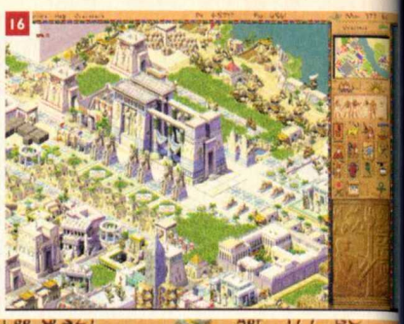


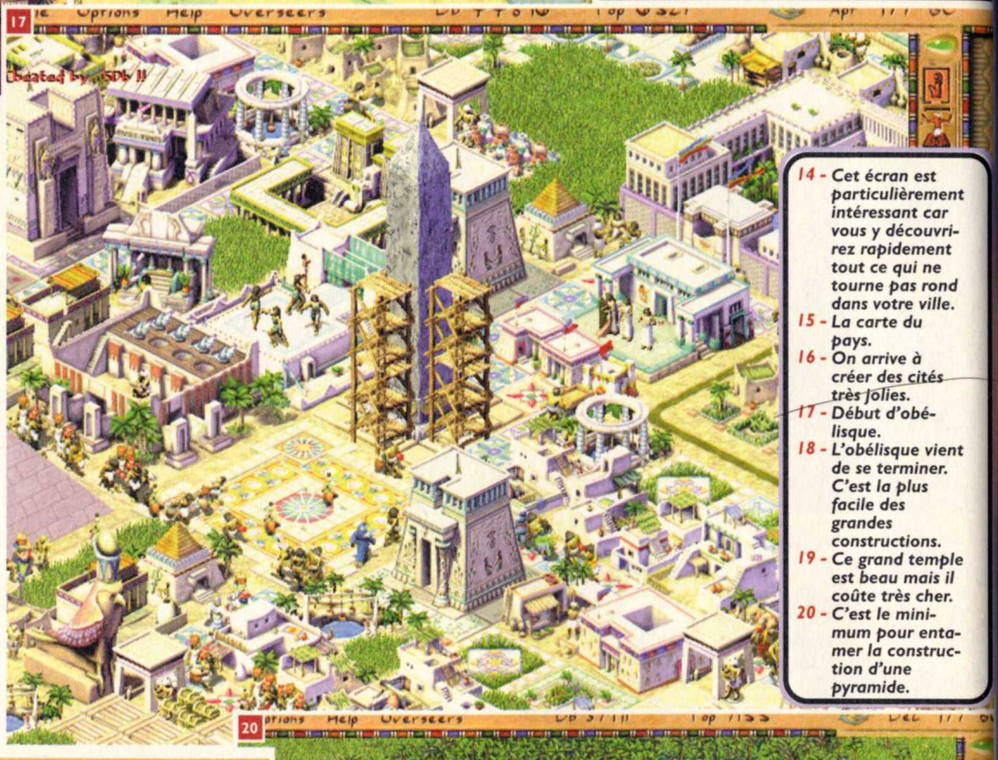




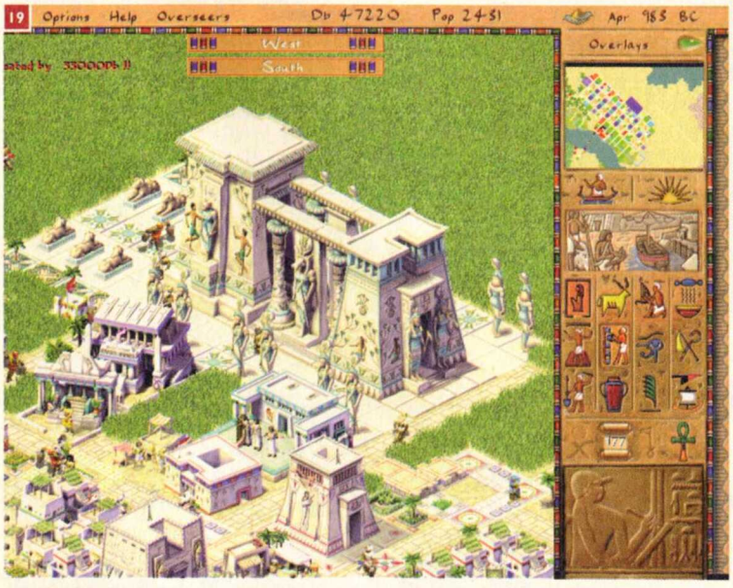
1 - On ne joue pas en flux tendus ici...
2 - Les maisons situées à côté du centre religieux se développent mieux si, à l'origine, elles ont le minimum vital.
3 - Il n'y a pas d'eau, les bâtiments ne se développent pas.
4 - Parfois, il faut produire de la nourriture à outrance.
5 - Quartier religieux.
6 - Quelques fermes et un grenier à côté...
7 - On peut faire adopter différentes formations aux armées mais c'est moins complet que dans Age of Empires II.
8 - Bagarre générale. Stratégiquement, c'est moyen.
9 - La chasse à l'autruche.
10 - On peut obtenir des infos sur chaque bâtiment, sur chaque personnage.
11 - Deux armées réunies.
12 - Construction interrompue par manque de matières premières.
13 - Les bateaux se déplacent un à un. Ce n'est pas un jeu de stratégie en temps réel.

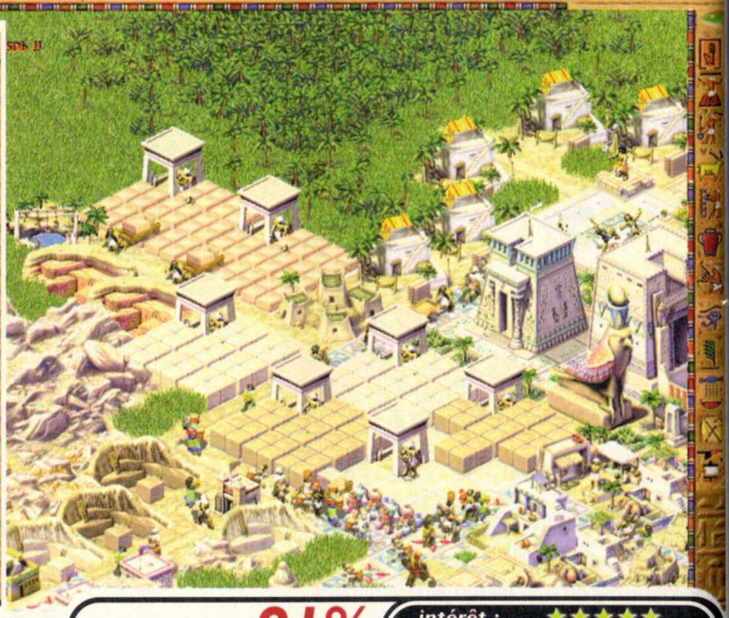






14 - *Cet écran est particulièrement intéressant car vous y découvrirez rapidement tout ce qui ne tourne pas rond dans votre ville.*
15 - *La carte du pays.*
16 - *On arrive à créer des cités très jolies.*
17 - *Début d'obélisque.*
18 - *L'obélisque vient de se terminer. C'est la plus facile des grandes constructions.*
19 - *Ce grand temple est beau mais il coûte très cher.*
20 - *C'est le minimum pour entamer la construction d'une pyramide.*





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SIERRA

91%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

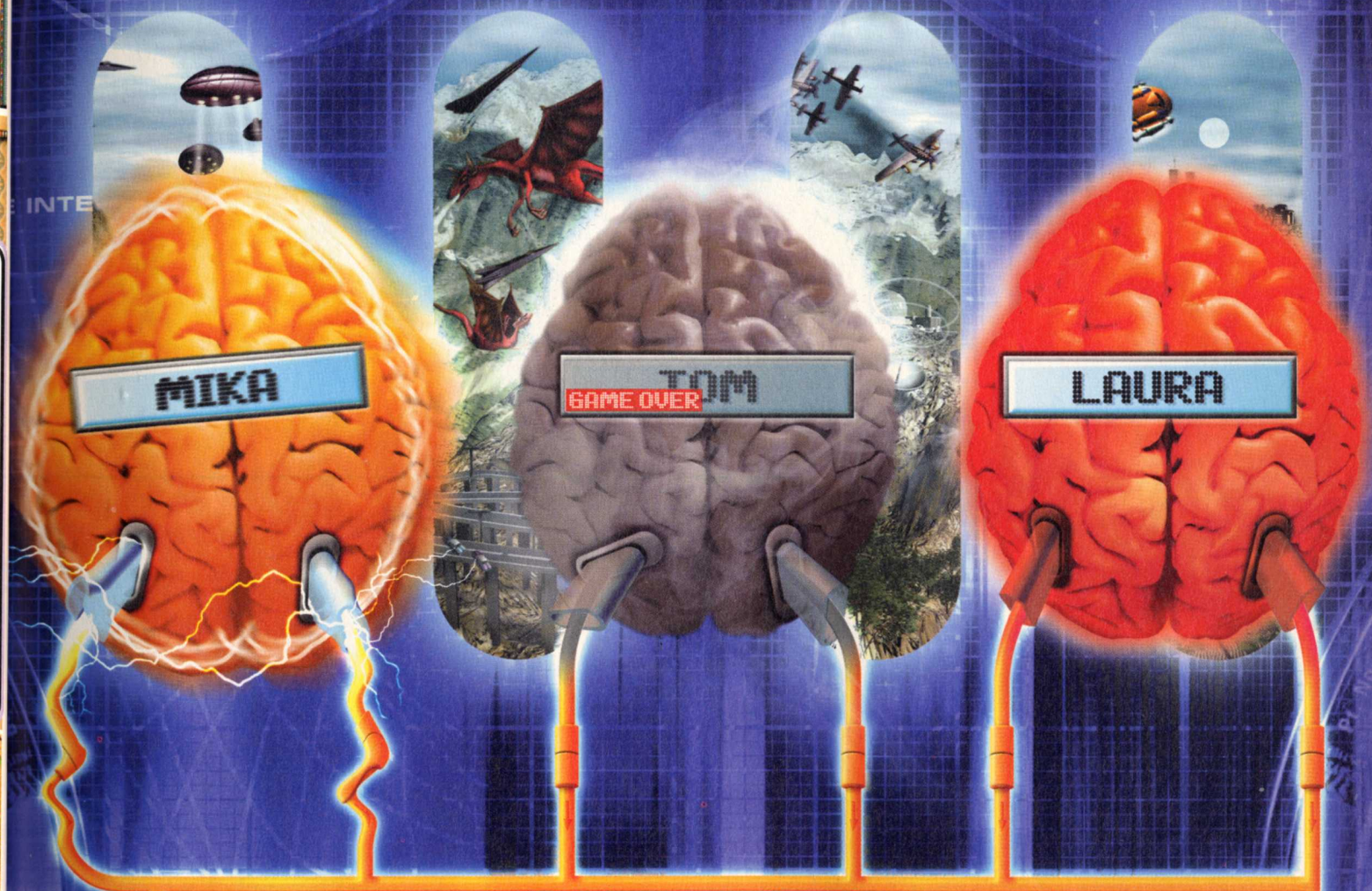
Léo : On s'attendait au pire depuis que l'on avait testé Cæsar III et son cortège de bugs. En fait, on a pourtant retourné le programme dans tous les sens. On peut même dire que l'IA s'en sort bien car, parfois, les personnages traversent la carte entière dans un but précis.

Jeff : Serait-ce un Cæsar réussi ? Non, en fait, c'est bien plus que cela. Ce jeu est plus intéressant à tous points de vue.

+ LE GRAPHISME, LA PRISE EN MAIN, LES GRANDS MONUMENTS, L'ORGANIGRAMME DES CONSTRUCTIONS, LE "RÉALISME".

- PAS DE CLÉOPÂTRE. CERTAINES PARTIES SONT UN PEU DIFFICILES À CONCLURE. CELA RAME UN PEU EN 1024.

www.goa.com



GOA

les joueurs font la loi

les hits : Darkstone, Midtown Madness, Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Age of Empires...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...

le service de jeux en réseau français et gratuit*

GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869 / *hors coûts de communication locale - IDIIIII

T
S

Les mot
niser su
qualifier
"excelle
Omikron
lancinan
pour vo
jeu. Ens
largué.
quel pe
vous dé
idée de
non plu
Il y a p
comme
allé fai
là qu'o
dans le
point)
droit a
tique r
comme
comme
comme
entraîn
doux. E
près d'
traduis
sait l'ê
Nulle F
fondées
scope
lement
cinéma

Mo

Pour c
un jeu
trois e
n'est
moins
les ph
ton, s
pourq

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

AVENTURE/ACTION
MINIMUM: PENTIUM II 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 350
direct3D

THE NOMAD SOUL

Anciennement appelé Omikron, The Nomad Soul est excellent, je vous recommande chaudement ce jeu plus que tout autre. Voilà, mon test est écrit et je me tire pour prendre un repos mérité. Mais vous n'allez certainement pas vous contenter de cela comme argument.

Déconseillé aux âmes sensibles

Les mots me manquent et, s'il est facile de les trouver lorsqu'il s'agit d'ironiser sur les défauts d'un titre raté, on a vite fait le tour des superlatifs pour qualifier un très bon jeu. Je ne peux déjà plus répéter "très bon jeu" et "excellent", je viens de les utiliser, la suite va être coton, je le sens...

Omikron vous imprègne dès l'installation. Une petite musique cristalline et lancinante vous fait patienter tandis que des photos défilent régulièrement pour vous donner un aperçu des personnages que vous rencontrerez dans le jeu. Ensuite, lorsque vous démarrez vraiment l'aventure, vous êtes totalement largué. Normalement, quand vous achetez un jeu, vous savez de quoi il parle, quel personnage vous jouez dedans, etc. Omikron déjoue le schéma habituel, vous découvrez l'apparence de votre héros mais vous n'avez pas la moindre idée de son vécu et surtout de ce qu'il est censé faire. Vous ne savez rien non plus de l'endroit où vous vous trouvez.

Il y a plus de deux ans que j'ai entendu parler de ce jeu et que j'ai pu voir, comme vous, les premiers écrans. C'est à l'approche de sa sortie que je suis allé faire un tour chez les développeurs et, comme c'est souvent le cas, c'est là qu'on a le premier feeling de ce que va devenir le jeu et de ce qu'il a dans les tripes. Avec Omikron, j'ai été saisi (voire bleu ou à point) par la qualité visuelle générale du jeu, quel que soit l'endroit aperçu. Il existe un charme tout particulier dans l'esthétique recherchée par les réalisateurs. Je sais, cela sonne comme du cinéma, mais, Omikron, c'est exactement comme un film. Chaque déplacement du personnage entraîne la caméra à sa suite en un mouvement très doux. Entrer ou sortir d'un bâtiment, ou encore, passer près d'un élément digne d'intérêt, tous ces gestes se traduisent par un suave travelling, audacieux comme sait l'être une Steady-cam ou la caméra de l'émission Nulle Part Ailleurs. Les séquences cinématiques qui sont fondées sur le moteur du jeu sont en format cinémascope pour renforcer l'émotion. Les dialogues sont également étoffés de multiples cadrages qui renforcent l'effet cinématographique.

Moteur !

Pour ceux qui auraient raté un épisode, The Nomad Soul est un jeu d'aventure, un jeu de baston et un jeu de shoot, les trois en même temps. Et aucun de ces trois aspects n'est sacrifié. Il y a quand même globalement moins de combats que d'aventures, mais les phases de tir, et surtout de baston, sont purement jouissives. Et pourquoi qu'on se bat, qu'on papote et qu'on fait du tir au pigeon ? Alors voilà, sans remonter à l'époque des dinosaures, voire à celle où Julien était à l'armée, Omikron est un monde parallèle. Imaginez que, un soir, vous allumiez votre PC, sur l'écran, au lieu de votre CU-SeeMe connecté sur Kate Moss en permanence, apparaît un jeune homme en uniforme (s'il est en cuir et porte des moustaches, refusez poliment de le suivre) qui ressemble à celui d'un policier du futur. Il a l'air stressé et il vous invite à prendre son corps à la place du vôtre ainsi qu'à échanger vos âmes pour sauver son univers. Vous êtes joueur comme moi, alors, forcément, vous acceptez. À peine vous êtes-vous installé dans la peau de Kay'l, le jeune flic, que vous vous faites allumer par un monstre "prévisible" mais fort peu sympathique. Pertubé par un bruit infernal, il s'enfuit. Un robot bipède échappé de Robocop vient vous conseiller de vous réhydrater, de rentrer chez vous et de consulter un psy si besoin. Il vous laisse groggy et vous prenez la main à ce moment-là.

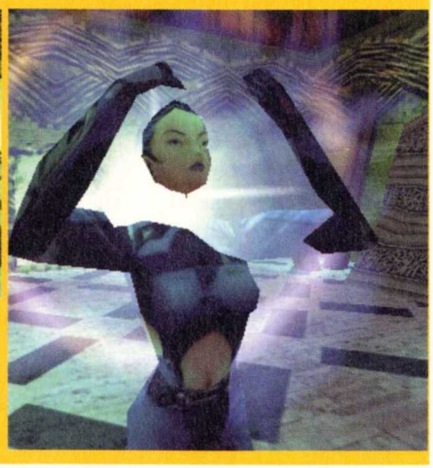
Une dizaine de mètres plus loin, vous quittez l'impasse sordide qui vous a servi de point de départ pour déboucher sur une artère urbaine grouillante de monde et de véhicules étranges. Musique, travelling avant, et hop !, le générique démarre. Peu de jeux débutent par le générique et, normalement, je trouve que c'est faire preuve de bien peu de modestie que d'imposer un générique au début d'un jeu mais, là, c'est top, vous avez droit à cinq minutes de David Bowie avec la caméra qui vole doucement à travers la ville d'Anebkah tandis que s'affichent les noms des personnes qui ont participé au projet. Bowie, en plus d'être présent dans le jeu, a mis la quasi-totalité de son album Hours dans The Nomad Soul. C'est très torturé et sophistiqué à la fois, l'artiste a été plutôt bien inspiré.

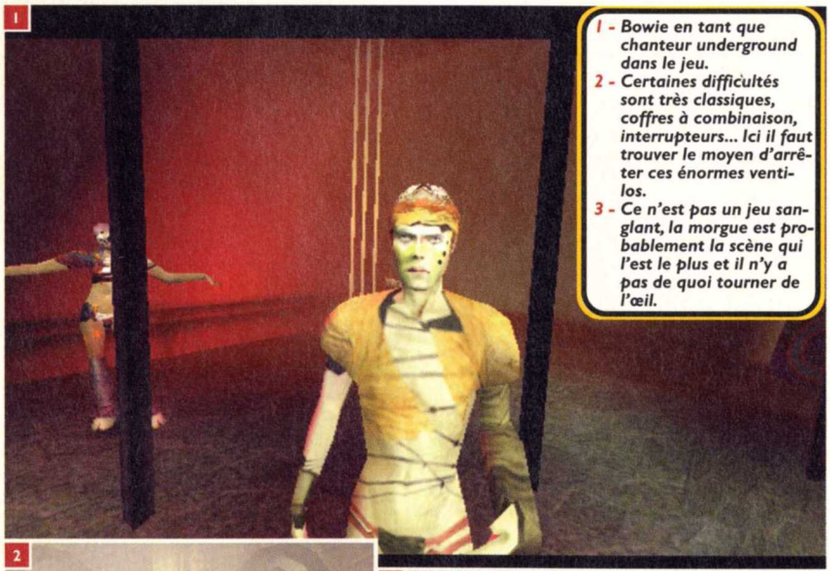
Question de Karma

The Nomad Soul, l'Âme Nomade, pourquoi avoir choisi ce nom ? L'un des points fort du jeu c'est que, lorsque vous mourrez, vous vous réincarnez dans le corps de la première personne qui touche votre dépouille. Mourir pour prendre le corps de quelqu'un d'autre n'est pas une liberté absolue. Il faut qu'il y ait un intérêt à le faire. Lorsque Kay'l est mort et que je me suis introduit (si je puis dire...) dans le corps de Syao, j'ai réalisé à quel point

RÉINCARNATION : MODE D'EMPLOI

Au départ, il me semble que les développeurs voulaient sanctionner la mort par la perte de l'inventaire du personnage. Un système de coffre à la Résident Evil permet de se débarrasser de tous les objets comme on le souhaite, mais les morts subites devaient être trop pénalisantes et comment faire pour retrouver des objets irremplaçables dans ces cas-là ? À l'arrivée, non seulement on garde son inventaire lorsqu'on meurt, mais, en plus, on hérite de quelques objets ayant appartenu à la nouvelle personne qu'on incarne.





1 - Bowie en tant que chanteur underground dans le jeu.
2 - Certaines difficultés sont très classiques, coffres à combinaison, interrupteurs... Ici il faut trouver le moyen d'arrêter ces énormes ventilos.
3 - Ce n'est pas un jeu sanglant, la morgue est probablement la scène qui l'est le plus et il n'y a pas de quoi tourner de l'œil.

le premier perso était fort mais plus lourdaud que Syao qui, elle, est beaucoup plus svelte, dans les combats en particulier. Côté action, on peut entraîner son personnage pour améliorer ses compétences dans les disciplines de tir et de combat comme dans un jeu de rôles. Chaque personnage a des caractéristiques physiologiques et de la mana de base qu'il peut augmenter, soit en s'entraînant, soit à l'aide de potions. La mana sert à prendre volontairement possession du corps de quelqu'un de vivant. Après avoir trouvé la pierre qui permet cette opération, il suffit d'avoir plus de mana que la victime pour avoir de plus grandes chances de prendre son corps. C'est là que, en fait, on réalise à quel point Kay'l était moins cool que Syao mais infiniment plus rapide que le marchand qu'on peut incarner un peu plus tard. Cela dit, en dehors de certains passages, rien ne vous oblige à changer de corps tout le temps et vous ne risquez pas de mourir à tous les coins de rue. C'est déroutant de changer de perso, mais l'idée est excellente et elle prend tout son sens dans la manière dont le jeu l'exploite (merde j'ai déjà utilisé excellent comme superlatif, j'avais oublié...). En outre, on peut sauvegarder et changer de perso juste pour voir si ça vaut le coup et reprendre sa sauvegarde pour comparer la manière dont on va vivre la suite des événements.

ACTION !

Le premier truc que j'ai eu envie de faire dans les premières minutes, c'est de parcourir un peu la ville. C'est très grand et glauque à la fois. Soit les passants se pressent, et ont l'attitude qu'auraient des Parisiens le lundi matin, soit ils flânent. Premier indice : lorsque j'appuie sur TAB, je fais apparaître une console. Une phrase informative m'indique que les Sliders sont des véhicules que l'on peut appeler à partir de la console appelée Sneak, votre inventaire autrement dit. Cette phrase, c'est votre conscience, une sorte de garde-fou qui vient vous indiquer discrètement que vous oubliez quelque chose (très rarement, il faut que ce soit vraiment important) ou faire un commentaire sur ce que vous voyez de nouveau ou d'intéressant. Vous ne disposez pratiquement d'aucun objet au départ. Pour le moment, le rayon d'action est plutôt limité avec votre clé d'appartement en poche. Vous appelez un Slider, c'est surprenant, ces petits engins antigravité sont comme des taxis sans chauffeur (le pied, un peu comme les salons de coiffure sans coiffeurs, cela serait chouette aussi) que vous pouvez piloter en manuel ou en automatique en lui indiquant une adresse, si elle est inscrite dans la liste des destinations. Si adresse il y a, il faut que vous la connaissiez par avance ou que vous en preniez connaissance grâce à un objet ou à un dialogue. C'est le meilleur moyen de progresser et de se déplacer dans le jeu. Les distances sont énormes et chercher un endroit en se baladant devient vite énervant.

Dans votre appart, sobre et chaleureux, un rien luxueux, vous découvrez votre femme. Jeune, brune, belle, Letis est une créature de rêve, je crois que je vais apprécier de me glisser dans la peau de Kayle... Elle vous saute au cou et vous avez disparu depuis longtemps à voir ses démonstrations d'affection. Elle vous parle de votre collègue, Den, mystérieusement disparu lui aussi depuis plusieurs jours. Elle part dans la chambre, vous la suivez. Elle est étendue, lascive, abandonnée sur le lit. Que faire ? (De la littérature de roman de gare, je sens que je suis doué pour ça). Aucun jeu ne m'a jamais fait vivre pareille situation. Je contourne le lit, je passe derrière le dos de Letis, j'appuie sur la touche "action" et rien ne se passe. Une phrase du genre "vous n'allez tout de même pas l'aborder d'une façon aussi abrupte" me fait comprendre que je ne m'y prends pas bien. Je vais de l'autre côté du lit et là, hop, séquence émotion, tendresse et érotisme l'espace d'un instant. Les femmes sont belles dans Omikron, les hommes aussi d'ailleurs, c'est juste que j'y suis moins sensible, mais la sensualité est bien présente dans le jeu, reportez-vous à l'encadré sur le sexe dans Omikron si vous voulez en savoir plus sur ses manifestations.

Le plaisir des sens est éphémère, comme dans la vraie vie, et à peine endormi, vous êtes submergé de visions cauchemardesques. La visite de votre appartement vous permet de récolter quelques objets, de la bouffe, un peu d'argent et votre pistolet de service. Vous pouvez maintenant aller au Centre de sécurité, le siège de la police. Auprès des personnes que vous êtes censé connaître, vous passez pour un amnésique. Un garde vous lâche un "je ne parle pas aux traîtres", lourd de sous-entendus. Bref, c'est pas la joie. Pourquoi ne pas prendre connaissance des affaires en cours grâce au terminal de votre bureau ? Certains éléments sont classés confidentiels, en particulier des crimes atroces

Le jeu vidéo Omikron est un piège créé par Astaroth lui-même. C'est un appât pour les âmes des joueurs dans notre dimension.

4 - La première personne que vous rencontrerez, c'est Letis, votre femme.
5 - On peut se mettre en vue subjective quand on veut, pour mieux apprécier certains détails.
6 - En achetant ce poster, vous ferez un heureux.
7 - Pour gagner de l'argent, vous pouvez participer à des combats clandestins.
8 - Elle est jeune, elle est belle, elle va donc mourir.

4

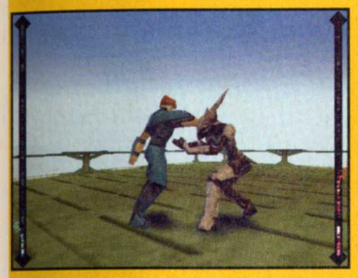
5

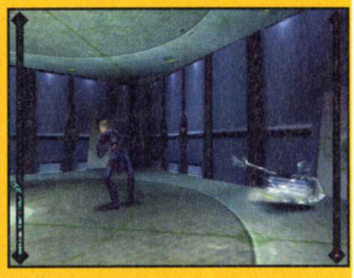
7

6
teks en votre possession : 530
Prix de l'article : 5

LA VIOLENCE

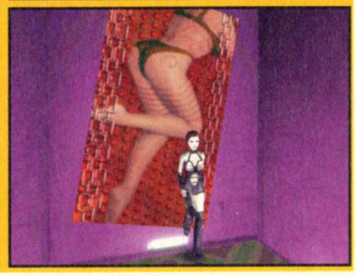
"La baston, c'est mon dada", ce n'est pas Omar Sharif qui parle mais c'est ce que pourraient dire les membres de Quantic Dream qui se sont occupés des combats dans TNS. Ce sont des malades de jeux, de consoles principalement et de Tekken 3 en particulier, c'est pourquoi on retrouve un système de jeu et de suivi par la caméra super pointu et identique au hit de la Playstation. Vous avez quatre touches pour frapper : deux types de coups de haut et deux pour le bas qui se déclinent ensuite en une multitude de combos. On peut faire des projections, des sauts périlleux, des trucs inimaginables sur un jeu PC. Depuis Nightmare Creatures, on n'a rien eu de potable dans ce genre, déjà pauvre sur PC. Les mouvements ont été travaillés en Motion Capture, normal, mais les personnes qui se sont prêtées à l'exercice étaient de véritables championnes d'arts martiaux.





LE SEXE

Les personnages du jeu sont très beaux, je l'ai déjà dit, ils sont modélisés avec un bon compromis entre le réalisme et l'économie de facettes mais, s'il y a un truc qui flashe vraiment, c'est la qualité des textures et des visages. Les femmes sont belles dans ce jeu, elles dégagent toutes beaucoup de charme et de sensualité. Le quartier rouge de Qalisar fourmille de créatures aguicheuses, on trouve des péripatéticiennes, des bars louches avec des strip-teaseuses et des sex-shops. Dans ces magasins, vous pouvez voir toutes sortes d'objets dans les vitrines (surtout des godes), la seule marchandise qui s'y vend est un poster érotique que vous pourrez éventuellement acheter et offrir à l'un des collègues de Kay'l. On peut également entrer dans des cabines pour assister à un show plutôt torride mais rien de trop érotique. La dose de nudité a d'ailleurs été revue à la baisse par rapport à la première version que j'ai eu la chance de voir. Il n'y a pas de quoi fouetter un chat, juste de quoi fantasmer un peu, tout est suggéré.



en série sur lesquels vous enquêtiez. Cela démarre mal. Votre boss vous convoque quelques minutes après pour vous passer un savon, pour vous rappeler que vous êtes le premier suspect dans le meurtre de Den, votre collègue et ami. Pas cool, votre patronne vous envoie interroger une jeune femme soupçonnée de faire partie de la secte des Éveillés et d'être également liée à un meurtre. C'est le premier moment où on réalise le poids et la profondeur des dialogues dans le jeu. Vous avez le choix entre plusieurs répliques qui agissent réellement sur la suite de la discussion ou des événements. En l'occurrence, à la fin de l'interrogatoire, vous devez dire à l'interpellée si elle est accusée ou non, puis faire de même avec votre supérieur. De nature plutôt sympa, et sans m'appuyer sur quoi que ce soit de concret, je décide que non, qu'elle n'était pas coupable, "c'est aussi mon avis" répond alors "la boss", affaire classée, ouf. En décidant de sa culpabilité, je serais passé à côté d'une rencontre importante.

OMIKRON, UN JEU QUI NE VOUS PREND PAS POUR UN CON

Tout est essentiel dans Omikron mais, pour obtenir cet essentiel, de nombreuses approches sont possibles. Le scénario se tisse de manière invisible en fonction de vos choix, comme dans les jeux d'antan. On sent que les programmeurs ont roulé leur bosse, que ce soit sur console ou micro, depuis de nombreuses années, chacun de leur côté. On retrouve le plaisir de pouvoir commettre des erreurs, de gamberger un peu pour tomber presque par hasard sur des solutions. On prête attention à tous les dialogues, on a vraiment l'impression de mener la barque, on éprouve le plaisir que procure un vrai jeu d'aventures. Pas question de repérer un indice, une trappe ou un objet simplement parce que, techniquement, il se détache du reste du décor ou parce qu'il vous choque, tellement il est évident. Dans divers magasins, vous trouverez des journaux qui traînent, les infos qu'ils contiennent sont parfois sans importance mais elles vous permettent de saisir à quel point Omikron est un univers dictatorial. Rien ne distingue les PNJ des individus qui ont un rôle important. Du coup, on évite de parler systématiquement avec des inconnus pressés alors qu'ils vous donnent parfois de petits éléments pour progresser.

Au bout de quelques heures de jeu, on suit plusieurs pistes simultanément en rencontrant des problèmes quotidiens de fric et de boulot. On comprend rapidement que les crimes sont perpétrés par des démons. Ils volent les âmes de leurs victimes pour alimenter leur chef suprême, Astaroth. Le premier acte dans le jeu est une véritable enquête policière. J'attendais désespérément de pouvoir mettre en pratique l'originalité du jeu, à savoir que, lorsque on meurt, on se réincarne en la première personne qui touche votre cadavre. Je me suis fait buter lors de deux interventions policières mais un médecin est venu à chaque fois soigner Kay'l. On ne peut pas mourir tout de suite parce que Kay'l a un rôle trop important dans un premier temps et qu'il a accès à certains lieux en tant que policier. C'est ingénieux, vous êtes un flic, cela vous oblige, par vos interrogatoires et par votre métier, à comprendre l'histoire et vos objectifs.

Conclusion ? Ben c'est clair, c'est l'un des meilleurs jeux de l'année. L'univers est vaste, le principe de jeu est original et bien maîtrisé. C'est prenant, on a vraiment le sentiment d'être décisionnaire, de provoquer les choses plutôt que de les subir uniquement en étant constamment relancé dans l'histoire par des événements placés à point nommé. En terme de durée de vie, je vous avoue que je ne l'ai pas fini, en revanche, je sais comment cela se termine, mais je ne vous dirai rien. Grosso modo, il doit y avoir une soixantaine d'heures de jeu, ce qui est bien au-dessus du minimum syndical. Franchement, à part l'interface de l'inventaire que je trouve personnellement peu ergonomique, et dont tout le monde se fout, ce jeu n'a pas de défauts apparents, et la possibilité de paramétrer séparément la difficulté de l'aventure et des combats le rend susceptible d'intéresser un public très large. Le constat est simple. Encore une fois, un jeu qui a demandé trois ans de travail et deux ans de développement pur offre un plaisir incomparable avec la plupart des produits concurrents ou non. The Nomad Soul sera probablement un titre mythique, et il le mérite. ***Luis***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : QUANTIC DREAM/EIDOS

95% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

Luis : Au risque de plagier des confrères, je dirais qu'il y a un avant et qu'il y aura un après The Nomad Soul.

François : Vu les réactions de Luis pendant le test, "putain, c'est grand", "ah ouais, c'est trop bien fait", cela a l'air grave bien, je ne l'avais pas vu comme cela depuis Outcast.

+ C'EST GÉNIAL, CAPTIVANT, TOUT CE QUE VOUS VOULEZ. ON ENTRE VITE DANS LE JEU POUR NE PLUS EN SORTIR. NON, JE NE VOIS PAS QUOI. VOUS ALLEZ DEVOIR DÉPENSER DES SOUS ?

- EUH... J'AI DÛ RESSORTIR MON VIEUX 95%, IL ÉTAIT TOUT POUSSIÉREUX, ON NE S'EN SERT QUE TRÈS RAREMENT, ÇA COMPTE DANS LES MOINS ?.

DEIMOS

PC Soluces — Vidéo sur le CD-Rom

SIMULATION | MINIMUM: PENTIUM 200 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 300 | 12 JOUEURS | 12 JOUEURS | direct3D

FREESPACE 2

CONFLICT : FREESPACE AVAIT RÉUSSI LE TOUR DE FORCE POURTANT DIFFICILE DE PROPOSER UN SIMULATEUR DE COMBATS SPATIAUX À LA FOIS FUN ET COMPLET. CETTE SUITE PARTAIT DONC SUR DE BONNES BASES, ET LE RÉSULTAT EST, LOGIQUEMENT, UNE RÉUSSITE. TERRANS, VASUDANS ET SHIVANS VONT POUVOIR SE REMETTRE SUR LA TRONCHE !

Encore plus libre

Freespace 2 prend place en 2367, trente-deux ans après la fin de la Grande Guerre, non pas celle qui opposa le monde à l'Allemagne entre 1914 et 1918, bien sûr, mais celle qui ensanglanta l'Univers, versant le sang des Terrans, des Vasudans et des Shivans. Un petit rappel s'impose pour ceux qui débarquent : tout avait commencé avec un conflit entre les Terrans (humains) et les Vasudans. Mais au cours de la petite guerre qu'ils se menaient en toute tranquillité, ils furent dérangés par les Shivans, des êtres sanguinaires qui ne reculent devant rien pour conquérir les galaxies. Devant un tel fléau, Terrans et Vasudans firent la paix, et s'allièrent contre le nouvel ennemi commun. On aurait pu croire qu'une fois les Shivans défaits, humains et E.T. pourraient à nouveau s'étriper mais pas du tout : les Shivans sont susceptibles de revenir à tout moment, et un front de Terrans, refusant l'alliance avec les extra-terrestres, décident de monter une petite rébellion pour s'occuper l'esprit. Tout commence donc par un conflit entre les humains et les aliens d'un côté, et les humains de l'autre...

DE LA SUITE DANS LES IDÉES

On incarne une jeune recrue de l'armée qui va devoir faire ses preuves et monter les échelons de la hiérarchie petit à petit pour avoir l'insigne honneur de monter au front là où ça pète le plus. Et il faut bien avouer que vu comme c'est beau quand ça pète, on est bien content de se trouver là ! Le principe du jeu est donc très classique, et comme quasiment rien n'a changé depuis le premier épisode, la claque n'est pas phénoménale. Mais on ne va pas se plaindre, puisque la recette appliquée alors était vraiment excellente. On replonge donc dans un simulateur de combats spatiaux très vifs, où les explosions et les alertes aux missiles vous feront perdre la tête. Il faut bien avouer, cependant, que les développeurs ont fait tout leur possible pour simplifier la tâche du joueur et lui permettre de se plonger complètement dans ce monde de dingues : le vaisseau est très maniable, et les commandes choisies permettent de donner des ordres très précis à ses ailiers pour mener à bien les missions.

Tout commence par une petite vidéo avec une voix off qui présente l'évolution du scénario, mission après mission, puis par un briefing qui présente pas à pas la mission telle qu'elle a été élaborée par vos supérieurs. Il faut donc être attentif pour bien comprendre de quoi il s'agit, et visualiser les étapes importantes, pour prévoir éventuellement un réapprovisionnement en armes après les assauts les plus terribles.

Ensuite, c'est l'immersion au cœur de la mission, où les combats seront intenses et les dialogues entre les pilotes à la limite de l'abrutissant (mais c'est pour l'ambiance, et ça remplit parfaitement son rôle d'accélérateur de glande surrénale). Ça pète donc de partout, et on risquerait de s'y perdre si tout n'était aussi bien fait.

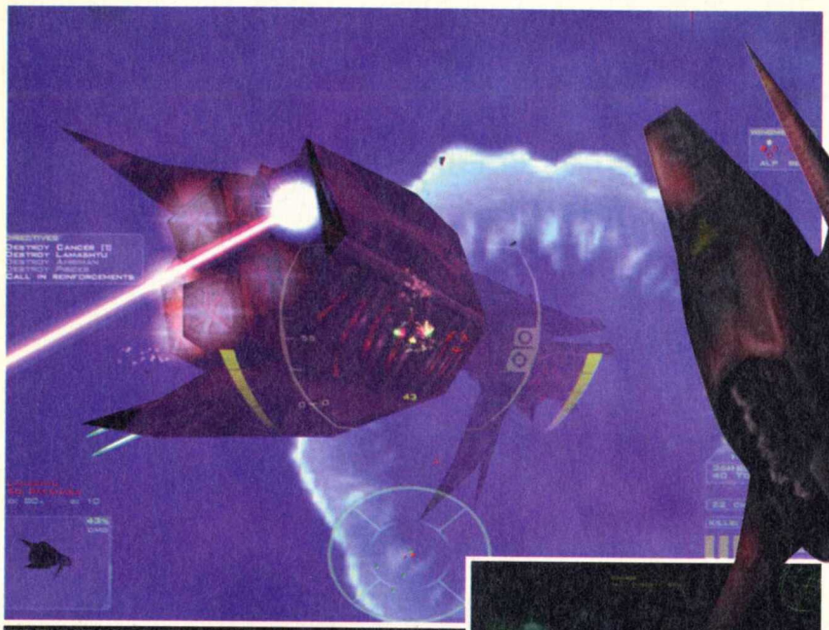
DES IDÉES DANS LA SUITE

En effet, l'interface est un modèle du genre, et n'a rien à envier à la concurrence. Ainsi, on retrouve à l'écran toutes les infos importantes pour mener à bien sa mission. Sur la gauche, l'état d'avancement de la mission est affiché, indiquant les objectifs à accomplir, cet état étant remis à jour à mesure de l'avancement de la mission. Impossible donc de se perdre. En haut à droite, on peut voir l'état des troupes formant les différentes formations de vaisseaux (chaque équipe étant formée de trois vaisseaux, et baptisée d'un nom précis, comme Alpha Wing, Beta Wing, Gamma Wing...). C'est très clair et efficace.

Mais là où ce jeu est totalement irréprochable, c'est dans le choix des touches affectées aux différentes fonctions. Ainsi, on peut sélectionner sa cible selon plusieurs critères : cible alliée ou ennemie la plus proche, partie de l'escorte, vaisseau ou tourelle vous attaquant, cible située au centre du viseur... Une fois la cible acquise, on peut voir l'état de ses boucliers et de son blindage. Comme dans le premier épisode, on peut venir à bout des gros vaisseaux en visant précisément l'une de ses parties (ce n'est pas vulgaire, puisqu'il s'agit des communications, des moteurs, des armes...). On peut donc neutraliser les cibles les plus importantes en les détruisant à petit feu. Par exemple, on pourra détruire la propulsion d'un gros croiseur pour éviter qu'il ne passe en hyper espace et ne vous échappe.

Bien sûr, vous n'agirez pas seul, et il vous faudra donc donner des ordres à vos ailiers et aux autres vaisseaux. Pour cela, vous disposez d'un système de communication très simple et complet. Vous pouvez donc vous adresser à un vaisseau particulier, à une escadrille, ou à toutes les forces alliées en présence. Cela vous permet de balancer les efforts entre l'attaque de l'ennemi et la défense des alliés.

Comme dans la plupart des jeux de ce genre, vous devrez faire attention à l'état de votre vaisseau, et gérer au mieux son énergie. Il vous sera possible de régler la répartition de l'énergie entre les armes, le moteur et le bouclier, et de rebalancer de la puissance dans



un bouclier affaibli pour éviter de mourir. Bref, la stratégie se retrouve à tous les niveaux, et si les premières missions peuvent être accomplies en étant bien bourrin, il vaudra mieux agir avec plus de circonspection à mesure que les missions s'étofferont. Ainsi, il faudra veiller à ce que les ailiers ne périssent pas tous en allant au front, car lorsque l'on se retrouve seul et sans autorisation de faire appel à des renforts, on est mal. Très mal...

Sous ses plus beaux atours

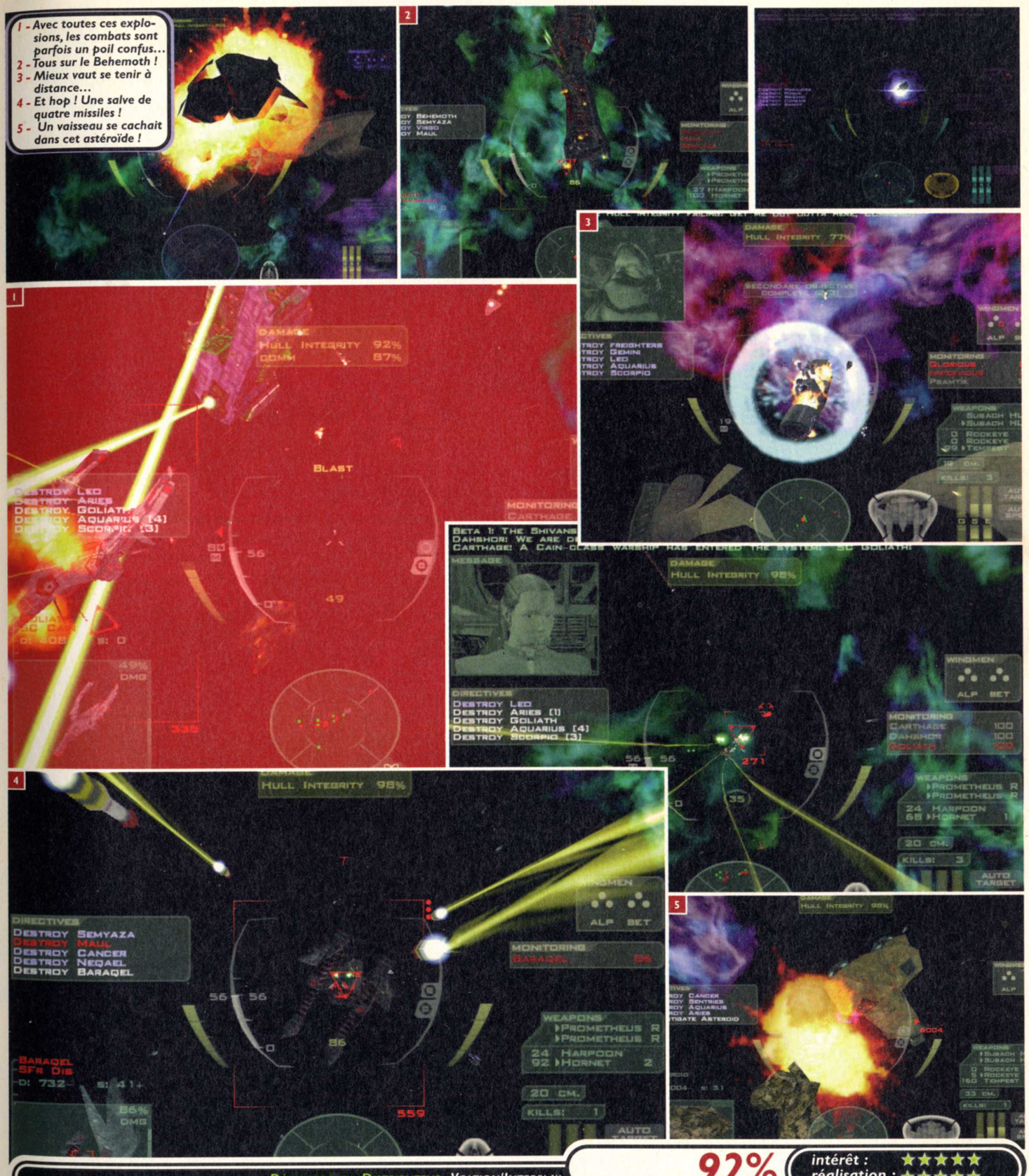
Bref, Freespace 2 est un jeu complet et, bien que très défoulant (il faut voir les explosions et les combats spatiaux à grande échelle !), plutôt intelligent. On a l'impression de piloter un véritable engin sans connaître les inconvénients des simulateurs de vol (parmi lesquels les collisions au sol ou la perte de portance...). Tout comme le premier du nom, Freespace 2 propose des graphismes à tomber par terre, et s'offre même le luxe de tourner sur une machine "moyenne" (après tout, un Pentium II avec 128 Mo de RAM n'est pas un monstre de calcul, surtout avec une simple Savage 4 à son bord). On est étonné de ne pas avoir besoin d'une carte graphique surpuissante genre Riva TNT2 ou Voodoo 3, voire GeForce 256 (voir le fabuleux crash test de François dans ce numéro), alors que le nombre d'objets 3D affichés est vraiment important, de même que les effets de lumière (entre les explosions, les lasers et l'éblouissement des soleils, il y a de quoi faire).

Seul bémol à ce tableau idyllique, les séquences cinématiques ne sont pas à tomber par terre. Certes, elles sont franchement sympas avec d'énormes vaisseaux dans tous les coins, une ambiance sonore irréprochable et une musique de fond digne d'Alien, mais comparées à celles de Conflict : Freespace, on reste sur notre faim. Je me souviens que lors du test de ce dernier (qui est le premier, rappelons-le à ceux que j'embrouille), tout le monde est passé derrière moi pour voir ces vidéos franchement hallucinantes. Ce n'est pas le plus important, évidemment, mais c'est important quand même, et il est toujours bon de râler et d'en demander plus !

Absolument génial ?

Franchement, je ne vois pas à qui ce jeu pourrait déplaire si l'on aime les jeux d'arcade bourrins avec plein d'explosions dans tous les coins, on n'a qu'à se mettre en mode très facile, et foncer. De plus, en progressant, on deviendra moins rentre-dedans, et un peu de finesse ne nuit jamais. Si en revanche, on n'apprécie rien tant que le réalisme, la gestion des dégâts, la précision des tirs et la profondeur des missions sera un vrai régal. Si on ne jure que par un scénario béton, là, on est servi, avec une intrigue faite de politique-fiction à la sauce space opera franchement envoûtante. Et si l'on ne supporte pas la politique et les scénarios, on n'a qu'à couper les scènes cinématiques. Quant à la durée de vie, honnêtement, il y a de quoi faire avant d'en voir la fin, tout en ayant récolté toutes les médailles pour actes de bravoure.

Bref, une fois de plus, Interplay, à l'aide de Volition, l'équipe de développement de ce jeu, fait très fort. Ce jeu a fait l'unanimité à la rédaction, et moi-même je n'en suis pas tout à fait remis. Je ne pense pas pouvoir tester grand chose d'autre après une claque pareille. Mon seul regret sera donc que les nouveautés ne soient pas plus évidentes, bien que le nombre de vaisseaux intégrés au jeu soit encore plus étonnant qu'auparavant (mais ils ne pouvaient pas faire moins). Notez bien que je n'ai relevé aucun manque dans ce jeu, jamais je ne me suis dit "tiens, là, ils auraient dû rajouter un machin". Non, franchement, si je devais dire du mal de ce jeu, je ne saurais pas comment m'y prendre. Alors je me contente de renouveler mes félicitations à Volition pour ce jeu, parfait



Développeur - Distributeur : Volition/Interplay

92%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : Ce jeu est franchement démentiel, j'ai passé un moment rare aux commandes des différents chasseurs et bombardiers. Je suis pourtant très difficile, mais là, je ne vois pas quoi reprocher à ce titre !

Jeff : J'ai joué à X-Wing, Tie Fighter, Wing Commander... Et Freespace 2 n'a rien à leur envier : prise en main immédiate, missions d'entraînement très bien faites, scénario bien écrit, intelligence des ailiers. Franchement, je suis conquis.

+ Graphismes, animation, prise en main et intérêt irréprochables.

- Pas de mode action instantanée...

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

PLATE-FORME
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 233
direct3D

RAYMAN 2

QUE CEUX QUI ONT CASSÉ UN CLAVIER OU UN PAD AVEC RAYMAN SE RASSURENT, LES TEMPS ONT CHANGÉ. RAYMAN 2, LA SUITE, NON CONTENT D'ÊTRE ENTIÈREMENT EN 3D, S'ANNONCE COMME UNE RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE JEU DE PLATES-FORMES ET SEMBLE DÉCIDÉ À ÉPARGNER VOS PÉRIPHÉRIQUES DE JEU.

Y'a pas photo !

Il y a de ça quatre ans, la santé mentale de nombreux joueurs avait été mise à rude épreuve. Le fautif : Rayman. Ce jeu doté d'une difficulté hors norme avait malgré tout réussi à captiver un public énorme, grâce notamment au charisme du petit personnage. Quatre ans, c'est à peine le temps nécessaire qu'il faut pour se remettre de ce genre de traumatisme vidéo ludique, mais c'est bien long lorsqu'on attend une suite...

UNE BELLE HISTOIRE

Même si la 3D a fait son apparition dans le jeu, on reste toujours dans une sorte de conte pour enfant. Le scénario reste donc très basique, mais tout de même efficace : des pirates, guidés par leur chef BarbeTranchante ont envahi le monde et fait prisonnier Rayman et ses amis. Il faut donc sauver le monde ! La fée, Ly, est elle aussi prisonnière, mais peut tout de même vous aider un peu. Pour venir à bout des pirates et de leurs machines infernales, il faut retrouver quatre masques qui permettront à Poloqus de venir vous donner un coup de main. Au passage il faut penser à récupérer les 1 000 Lums constituant le cœur du monde qui a explosé suite à l'invasion... Rien de très compliqué en somme.

Les niveaux se situent dans différents mondes toujours hauts en couleur qui diffèrent également par les techniques à utiliser pour s'en sortir. Des niveaux bonus sont également là pour agrémenter le tout. La monotonie n'est donc pas de mise, avec la diversité appréciable des différents mondes.

EN 3D FAIS CE QU'IL TE PLAÎT.

L'esprit des graphismes du premier épisode a su être parfaitement retranscrit en 3D pour notre plus grand bonheur. L'attrait visuel est un des points forts de ce jeu. Tout l'environnement visuel a été conçu autour du personnage de Rayman, gardant le même esprit de fraîcheur et un côté très enfantin qui fait forcément l'unanimité.

De petites animations comme une bande de champignons antipodistes ou des papillons en vol, sont là pour égayer le tout. Les graphismes sont vraiment magnifiques tout en sachant rester simples dans le dessin et le rendu, dans un style graphique très toonesque qui rend tout très rond et mignon. C'est ça, tout est mignon, rigolo, frais, coloré. Alors forcément on s'y sent bien !

L'apport de la 3D est donc un atout considérable visuellement, mais elle apporte également beaucoup de liberté au personnage

L'HOMME QUI TOMBE À PIC

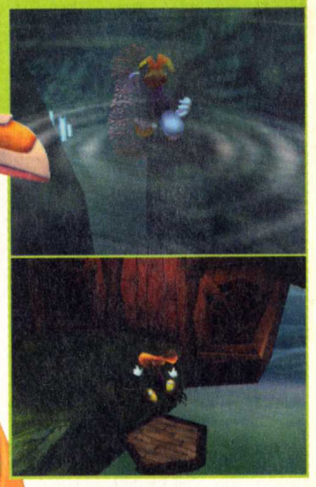
La 3D offre donc de belles possibilités en termes d'animation pour un personnage et Rayman en profite bien. Les attitudes adoptées par le perso sont très significatives et représentent parfaitement les mouvements réalisés. La belle panoplie de mouvements du perso permet une très grande liberté de mouvement : sauter, planer, voler, nager, grimper, s'accrocher. On peut quasiment tout faire ! Ceci permet de mettre le perso dans des situations assez compliquées à démêler, mais qui apportent énormément en termes de richesse de jeu et de diversité d'actions.

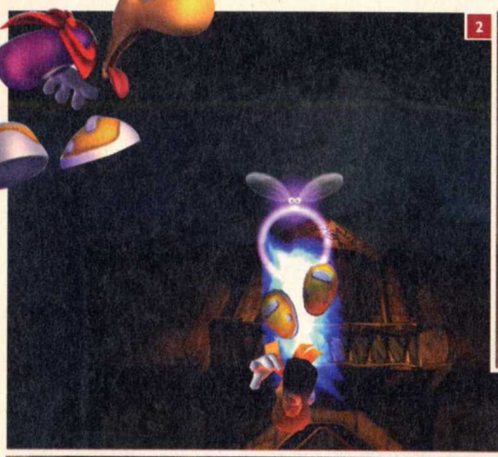
AU DOIGT ET À L'ŒIL

La prise en main des commandes se fait assez naturellement, mais gagne énormément avec l'usage d'une manette analogique (genre pad de console, mais pour PC...). La sensibilité des commandes, associée aux mouvements de caméras, font qu'il est très difficile de courir sur une passerelle en même temps que la caméra change d'angle. Le perso se dirigeant par rapport à la caméra, lorsque celle-ci change d'angle, il faut également changer la direction du personnage, et sur une passerelle, on a vite fait de tomber... plusieurs fois ... et ça énerve. Le reste donne entière satisfaction et le contrôle du perso se fait sans encombre et avec quasiment pas de temps d'adaptation. La prise en main est donc immédiate. Les mou-

STUNT RAY MAN

Rayman est un vrai casse-cou. Il est capable de multipler acrobaties qui lui permettent de sortir de quasiment toutes les situations. Tous les déplacements se font naturellement que ce soit dans les airs, sous l'eau, ou sur terre.





1 - Les combats sont grandement facilités par la possibilité de se déplacer latéralement. On peut enfin "straffer".
2 - Ces anneaux magiques, très simples d'usage, permettent de s'accrocher et de se balancer très loin.
3 - L'usage de la prune est très répandu dans Rayman 2.

UNE P'TITE PRUNE POUR LA ROUTE ?

Les moyens de locomotion empruntés aux décors sont assez variés : accroché sous un baril de poudre, chevauchant un missile à patte. Mais le plus inattendu reste la prune sauteuse, sur laquelle il faut grimper, puis tirer dans le sens inverse du déplacement désiré. Le principe action/réaction mis en application direct. Pas toujours facile la physique...

CAMÉRA - MÉRA

Un détail qui pèse un peu sur le jeu : les mouvements de caméra trop lents. Entre les deux images se sont écoulées cinq secondes. Heureusement qu'il n'y a pas de piège...

vements s'enchaînent parfaitement, le contrôle de la direction dans les airs se fait assez facilement grâce à l'usage d'une ombre qui permet de savoir toujours, à peu près, où l'on va atterrir.

MULTI-ANGLE

Les mouvements et angles de caméras sont globalement acceptables, mais il est vraiment regrettable de ne pas avoir fait quelque chose concernant la visibilité de certaines scènes et/ou la rapidité de replacement de la caméra. Il faut bien attendre trois à quatre secondes pour que la caméra se déplace derrière le perso et découvre le champ de vision. Le problème c'est qu'en attendant on ne voit rien de ce qui se passe... Une solution consiste à utiliser le bouton permettant les déplacements latéraux, qui fait se déplacer la caméra derrière le perso. La technique n'est pas idéale, mais elle permet au moins de rien rater de ce qui se passe (sauf près des murs, que la caméra ne traverse pas...). Pas vraiment satisfaisante donc, la caméra entrave parfois l'action et gâche un peu le plaisir...

En contrepartie, on a à disposition une caméra libre, qui se place en vue subjective et permet de faire le tour du panorama sans aucune gêne. Bon, ben ça va, alors.

T'AIN, C'EST BIEN !

L'ensemble du jeu est extraordinairement prenant, avec une multitude de bonnes idées qui s'entremêlent au cours des différents niveaux. On ne s'embête donc jamais, au pire on se prend la tête sur un passage... Si la difficulté n'a rien à voir avec le premier épisode, il faut bien reconnaître que parfois, c'est dur, mais jamais infaisable. Le jeu alterne parfaitement les phases d'actions pures et dures où tout doit s'enchaîner vite et bien, ou même très vite et très bien... et les phases un petit peu plus réflexion, ou comment atteindre cette porte. L'utilisation d'objet est également très sympathique : utiliser une prune ou un baril de poudre comme moyen de locomotion est assez peu banal, mais fort amusant.

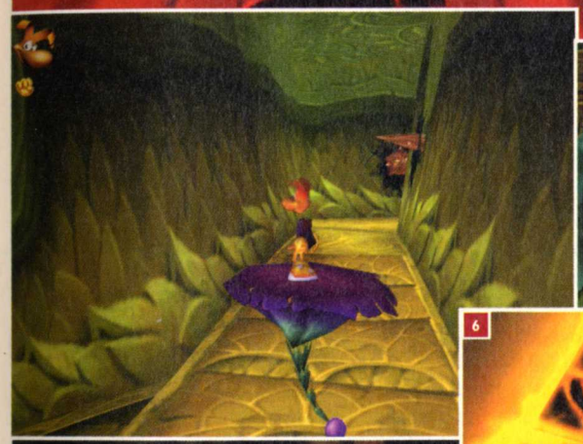
L'utilisation de la 3D permet de créer des décors explorables en tout sens. Il ne faudra donc pas hésiter à prospecter absolument partout la recherche d'interrupteurs, de cages de Lums, ou autre bonus. Le joueur est donc très libre, mais heureusement guidé par une sorte de génie de la lampe, qui donne les grandes lignes à suivre durant le jeu.

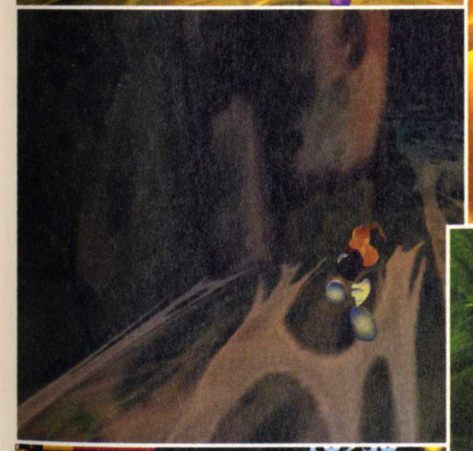
ENCORE !

Malgré quelques défauts (de caméra pour la plupart) Rayman 2 reste un excellent jeu de plates-formes, si ce n'est le meilleur... (sur console, Mario a du souci à se faire...). La richesse du jeu, sa prise en main et son aspect visuel en font un titre incontournable. Les jeux de ce genre sont assez rares sur nos machines et lorsque la qualité est au rendez-vous, il ne faut surtout pas se priver. Il paraît que c'est mauvais pour la santé...

«François

4 - Un moyen original pour se débarrasser d'un gorille : la gueule dans une bonne prune
5 - Il est conseillé de préparer son tir avant de réveiller le robot pirate...
6 - Attention Rayman, derrière !
7 - Il faut parfois aller chercher ces cages de Lums dans des endroits pas toujours très simples d'accès.





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : UBI SOFT

93%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

François : Même si, au début, j'ai pesté contre les caméras, j'avoue que la richesse et la qualité du jeu l'emportent haut la main. Moi qui n'avais pas touché un jeu de plate-forme depuis un moment, j'ai été gâté avec, tout simplement, la nouvelle référence !

Stéphane : (correspondant permanent du monde des consoles) Ne cherchez plus ! Rayman 2 est le meilleur jeu du genre, toutes plates-formes confondues, et ce malgré ses caméras capricieuses. Même Mario 64 et Sonic's Adventure sur Dreamcast ne peuvent soutenir la comparaison devant tant de maîtrise.

\+ C'EST MAGNIFIQUE, MANIABILITÉ (AVEC UN PAD), L'AMBIANCE SONORE, J'AI ENVIE D'Y JOUER

\- LA CAMÉRA PAS TOP, J'AI FINI

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MINIMUM: PENTIUM 200
CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

SEVEN KINGDOMS II THE FRYTHAN WARS

Seven Kingdoms II reprend les mêmes principes que son prédécesseur. La guerre, la diplomatie, l'espionnage, le commerce avec, bien entendu, l'aspect militaire et la gestion de ressources, forment le coktail qui a séduit les acheteurs du premier et rebuté les autres. La prise en main est facilitée par un mode d'entraînement clair et progressif mais lorsqu'on démarre une campagne rien n'y fait, on est complètement largué, un peu moins qu'avant mais largué quand même. Si vous n'avez jamais joué au premier, sachez que c'est un mélange d'Age of Empires et de Civilization, moins beau que le premier mais plus que le deuxième. Seven II est d'ailleurs assez joli mais cette fois les sprites sont tellement gros qu'il vaut mieux passer en 1024 X 768 si on veut avoir une bonne vue d'ensemble, d'autant que l'écran ne défile pas lorsqu'on sélectionne des unités à la souris (quand elles sont nombreuses, c'est galère).

La nouveauté de Seven Kingdoms II, c'est que vous pourrez jouer le camp des Frythans. Après avoir joué un rôle marginal dans le premier épisode où les conflits étaient concentrés sur les humains, les Frythans se retrouvent à jouer le premier rôle dans l'histoire de Seven Kingdoms II, puisqu'ils ont décidé d'anéantir totalement les humains. Ces monstres ont une construction originale et une arborescence d'évolution légèrement différente de tous les autres protagonistes. Ces derniers sont divisés en douze civilisations : Normands, Vikings, Romains, Celtes, Grecs, Carthaginois, Chinois, Japonais, Mongols, Égyptiens, Perses et Indiens. Ces petits peuples s'affrontent joyeusement sans souci de réalisme historique et peuvent invoquer des divinités pour se les envoyer respectivement sur la tronche et reconstituer des combats à la Godzilla contre King Kong du plus bel effet. Sinon, les batailles de fantassins "conventionnels", sont plutôt confuses.

En gros, vous l'aurez compris, Seven Kingdoms n'était déjà en rien légendaire, Seven Kingdoms II est dans la continuité. L'ergonomie est perfectible à de multiples niveaux et le plaisir de jeu s'en ressent ; il faut vraiment adorer pour occulter cet aspect. ***Luis***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ENLIGHT SOFTWARE/UBI SOFT

60% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

PGA CHAMPIONSHIP GOLF

SPORT
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 233

Comme tout bon jeu de golf qui se respecte et se doit de se rappeler au bon souvenir de ses amateurs, chaque année, PGA revient ! Et il n'a pas l'air spécialement en forme... Sortir un jeu de golf comportant son lot de nouveautés, tous les ans... je comprends que cela soit difficile. Mais alors pourquoi le faire ? L'argent sans doute ! Quoiqu'il en soit, PGA, même s'il dispose toujours de la même aura, semble sur le déclin, par rapport à concurrence. Je ne parle pas ici des aspects techniques, de la richesse de jeu, mais plus du côté graphique. Une nouveauté dans le mode de swing, avec l'apparition du "True Swing", qui permet au personnage à l'écran de suivre le mouvement de la souris, sur le bureau. Avec tous les effets de style que ce principe offre, il est désormais possible de donner en "direct-live" de l'effet aux balles et ainsi d'obtenir certaines techniques bien connues des amateurs : draw, hook, fade, slice,... L'impression qui se dégage du jeu est un peu triste... C'est bête à dire, mais c'est vraiment ça. PGA fait triste ! Les décors sont sympas mais sans plus, le public est tout pixélisé et les textures utilisées pour les surfaces sont assez vilaines (le sable des bunkers ressemble à un tissu écossais, beige clair et beige foncé... pas réaliste du tout).

Même si PGA reste un très bon jeu de golf pour les véritables amateurs, il n'en demeure pas moins que côté fun et plaisir de jeu, Tiger Woods reste mon préféré.

François

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : HEADGATE/SIERRA

76% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

PUZZLE BOBBLE 2

ARCADE
MINIMUM: PENTIUM 90
CONSEILLÉ: PENTIUM 166

Pour tout passionné de jeu vidéo, la longue lignée des Puzzle Bobble fait partie des incontournables. Arrêtez de vous marrer, je suis sérieux ! Le principe du jeu est très simple : vous incarnez un petit dragon qui à l'aide d'un canon à bulles, doit aligner au minimum trois bulles de même couleur pour les faire disparaître avant qu'elles ne s'accumulent et ne dépassent une ligne délimitée en bas de l'écran. Pas compliqué et tellement fun ! Après quelques parties à deux joueurs avec Jeff, nous sommes tombés d'accord sur la même conclusion, à savoir qu'il aberrant de nos jours de sortir un jeu en VGA avec des graphismes pixelisés à mort !

Franchement, messieurs les développeurs, vous auriez pu faire un effort pour nous donner, en plus du côté fun, un plaisir visuel ! C'est sûr qu'un PIII 450 avec une superbe carte accélératrice 3D ne va pas vous servir à grand-chose ici ! Vous êtes prévenu, alors ne vous attendez pas à avoir les yeux exorbités devant de sublimes graphismes, quoique... dans le cas inverse, ça risque d'arriver. Enfin... Mis à part ce gros point noir, si vous souhaitez passer un bon moment de délire entre ami(e)s, jetez-vous dessus ! "C'est d'la balle"...

Simon

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : AGETEC/VIRGIN INTERRACTIVE

70% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

PC SOLUCES Vidéo sur le CD-Rom

COURSE/ARCADE | MINIMUM: PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM III 450 | 4 JOUEURS | direct3D

TRICKSTYLE

UN JEU DE COURSE DE SKATEBOARDS FUTURISTES RAPIDE ET BEAU COMME DANS UNE SALLE D'ARCADE, VOILÀ CE QU'A TENTÉ DE RÉALISER CRITERION STUDIOS. DÉJÀ SORTI SUR LA TOUTE NOUVELLE CONSOLE DREAMCAST, CE JEU PERDRA-T-IL SON ÂME SUR PC ?

Le jeu se déroule à la fin du 21e siècle après une troisième guerre mondiale, même si c'est un détail dont on se fout un peu (je vous épargne le reste du scénario aussi inepte qu'inintéressant), car TrickStyle est avant tout un jeu de course de skateboards à réaction qui filent à plus de 100 km/h !

Autant le dire tout de suite, pour ce qui est de la beauté, ce jeu est magnifique : les graphismes atteignent véritablement des sommets et le placent en tête du hit-parade "plein les yeux". Ce n'est pas étonnant car Criterion Studios maîtrise vraiment cette partie de la réalisation comme on a pu déjà le voir dans Sub Culture ou Red Line Racer. Les couleurs et le style graphique sont typiques des mangas, les effets lumineux nombreux et les décors vraiment détaillés. Pour ce qui est des concurrents, ils sont tout aussi intéressants : ils se déhanchent avec réalisme sur leurs planches et peuvent effectuer toutes sortes de figures, sans oublier leurs looks assez géniaux (cela va de la gracieuse Angel aux couettes blondes jusqu'à un gros balaise, Max, taillé dans le roc).

Chaque circuit est un choc visuel et les quinze courses proposées qui se déroulent dans trois villes (New York, Londres et Tokyo par ordre de difficulté croissante) réservent de nombreuses surprises : on passe au milieu de voitures volantes, entre des trains et des métros, on saute sur des ponts, on se faufile entre des colonnes, on monte des pentes à plus de 60°, on traverse des vitres en les faisant exploser et on passe même par des tracés en looping. Au passage, on reconnaît des lieux célèbres : Central Park, le Tower Brigde....

D'une manière générale, la caméra suit assez bien l'action et, même dans les situations les plus "renversantes", on sait à peu près toujours où on est, à condition d'avoir le cœur bien accroché ! Le plus intéressant dans ce jeu, c'est qu'il faut souvent effectuer des figures pour arriver à gagner les courses car cela permet d'atteindre de nombreux raccourcis qui font gagner de précieuses secondes. On emprunte ainsi des routes annexes en faisant des doubles flips arrière ou bien on se met en position de luge sur la planche pour gagner momentanément de la vitesse. On peut même utiliser une figure d'attaque pour renverser les concurrents (c'est plus ou moins facile car chaque adversaire est caractérisé par sa force, sa vitesse, son adresse...). Enfin, il y a dans certains circuits des rails où on peut s'accrocher pour aller encore plus vite : on se croirait alors sur les montagnes russes...

DES PLANCHES PAS POUR LES TANCHES

TrickStyle offre aussi un autre mode de jeu : dans un vélodrome, on doit relever des défis. Il faut récupérer un certain nombre de pastilles en un minimum de temps (pas facile quand elles sont à cinq mètres au-dessus d'une rampe !),battre un adversaire en en récupérant plus que lui ou bien effectuer des figures acrobatiques pour atteindre un certain score. Grâce aux nouvelles planches de skate gagnées dans les championnats, ces défis deviennent tout de même moins ardus.

Malgré de réelles qualités, TrickStyle pêche par une difficulté inégale : en plus d'une phase d'adaptation au comportement du skate, il y a des défis redoutables, et certaines courses aussi, car les adversaires sont de temps en temps démoniaques. Parfois, au contraire, c'est trop facile, car les concurrents vous attendent si vous vous gamellez : on ne peut pas vraiment dire que ce soit un comportement très intéressant à long terme.

Enfin, la durée de vie paraît bien limitée : en une journée, vous aurez fait le tour du jeu si vous vous acharnez un peu, d'autant que les courses durent rarement plus de deux minutes...

Jeff

1 - On s'accroche à des rails pour aller plus vite.
2 - TrickStyle devient parfois une course d'obstacles
3 - Voilà la figure "gamelle".
4 - Les courses se passent souvent dans le métro et on peut se faire écraser.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CRITERION STUDIOS/ACCLAIM

78%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : Techniquement, le jeu est excellent mais il manque de profondeur et de jouabilité qui ne donneront pas envie d'y rejouer une fois terminé. Malgré de bonnes sensations, c'est un jeu à consommer vite et à oublier rapidement.

Xavier : TrickStyle est insupportable car il est difficilement jouable et on ne comprend pas toujours ce qui se passe (on passe de premier à dernier au moindre virage, et inversement). Faut vraiment être un fan de l'arcade pour l'apprécier.

(+) GRAPHISMES EXCELLENTS, VARIÉTÉ DES MODES DE JEU (COURSES ET DÉFIS), ORIGINALITÉ.

(-) PRISE EN MAIN DIFFICILE, DURÉE DE VIE FAIBLE, MUSIQUE TECHNO PARFOIS SOÛLANTE.

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

PLATE-FORME +10
MINIMUM: PENTIUM II 266
CONSEILLÉ: PENTIUM II 350
DIRECT 3D

PRINCE OF PERSIA 3D

ON EST PARTI EN PLEIN REVIVAL EN CE MOMENT. ON NOUS RESSORT ASTEROIDS, SPACE INVADERS, BIENTÔT PONG ET PRINCE OF PERSIA FAIT PARTIE ÉGALEMENT DES VIEUX HITS. C'EST PEUT-ÊTRE LA MEILLEURE ADAPTATION D'UN VIEUX HIT QU'ON A EUE À TESTER MAIS LA CONCURRENCE EST RUDE SUR LE MARCHÉ DE L'ACTION/AVENTURE OÙ L'ON VOIT SON PERSONNAGE DE DOS.

Il y a quand même eu deux millions d'exemplaires vendus de Prince of Persia, c'est justifié. Ce jeu sorti en 1989 avait le sprite le mieux animé de l'époque. L'action se déroulait en vue de côté et l'on devait traverser des niveaux remplis de pièges à la Indiana Jones et buter des gardes à l'aide de son épée. C'était assez génial, le bon rapport entre l'énervement provoqué par certains passages et l'envie d'aller plus loin pour libérer la princesse. La version 3D reprend les ingrédients des deux premiers POP et donc également le scénario de départ déjà bien bateau pour l'époque. Vous êtes amoureux d'une princesse promise au fils du méchant roi Hassan. Ce dernier lorsqu'il réalise, vous met en prison. Sortir de votre cellule sera votre premier Challenge. Si quelqu'un peut m'expliquer quel est le rôle de la charmante danseuse du ventre et pourquoi elle tue tous les gardes à la fin de la séquence d'intro alors que c'est le Prince qui se fait jeter en taule. Vous devez donc libérer la princesse pour pouvoir l'épouser, mais je vous préviens, ça ne va pas être une partie de plaisir.

PRINCE OF LARA CROFT

Le nouveau Prince est très fidèle aux originaux, on retrouve la décomposition des mouvements souples du personnage. La vitesse de jeu est d'ailleurs plutôt lente du coup. Le temps qu'il fasse un saut de côté vous aurez la tête coupée, les commandes d'une manière générale s'exécutent avec un peu de retard. L'ambiance est sympa et les personnages sont bien modélisés. La plupart des lieux sont colorés, la musique orientale est chouette, on part plein de courage pour affronter la suite des événements. Lorsqu'on rentre dans le vif du sujet on déchante un peu. La plupart des obstacles sont du genre herse, précipices cachés, ponts qui se dérobent et les actions du héros se résument à celles de l'original : courir, sauter, s'accroupir et dégainer l'épée. C'est un peu pauvre face à un Tomb Raider par exemple et les décors de Tomb Raider 4 sont bien plus riches que ceux de Prince of Persia 3D. La caméra est aussi peu pratique que dans tous les Tomb Raider, elle prend du retard, se place parfois très mal. Heureusement qu'une vue libre permet de tourner autour du personnage. Les ennemis sont d'une absolue stupidité et ils ne vous attaquent que si vous êtes dans un territoire de perception très réduit.

L'ensemble de la réalisation manque un peu de fun. C'est dommage, je trouve que le jeu a beaucoup de charme et si vous avez aimé les premiers Prince vous pourrez laisser votre sentimentalisme prendre le dessus sans trop le regretter, mais à vouloir être trop fidèle aux originaux il manque un quelque chose qui le rendrait aussi intéressant que les jeux plus modernes.

Luis

1

2

1- *La caméra ne se place pas toujours comme elle le devrait.*
2- *Les prisonniers vous donnent des conseils du genre "regarde bien autour de toi"...*
3- *Je t'ai déjà dit de ne pas mettre tes mains dans la bouche.*
4- *Je ne peux rien faire et pourtant il ne m'attaque pas.*

3

4

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : RED ORB/TLC EDUSOFT

60%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Luis : C'est un peu lassant, assez dur et les ennemis sont vraiment trop stupides.

Jeff : Ce que j'avais vu du jeu m'emballait vraiment, le résultat à l'arrivée n'est qu'une demi-réussite.

+ LE CHARISME DU HÉROS, LES RESSEMBLANCES AVEC LES PREMIERS PRINCE OF PERSIA.

- IL FAUT UNE BONNE CONFIG, LE SYSTÈME DE JEU EST UN PEU PAUVRE EN TERMES DE VARIÉTÉ D'ACTIONS POSSIBLES.

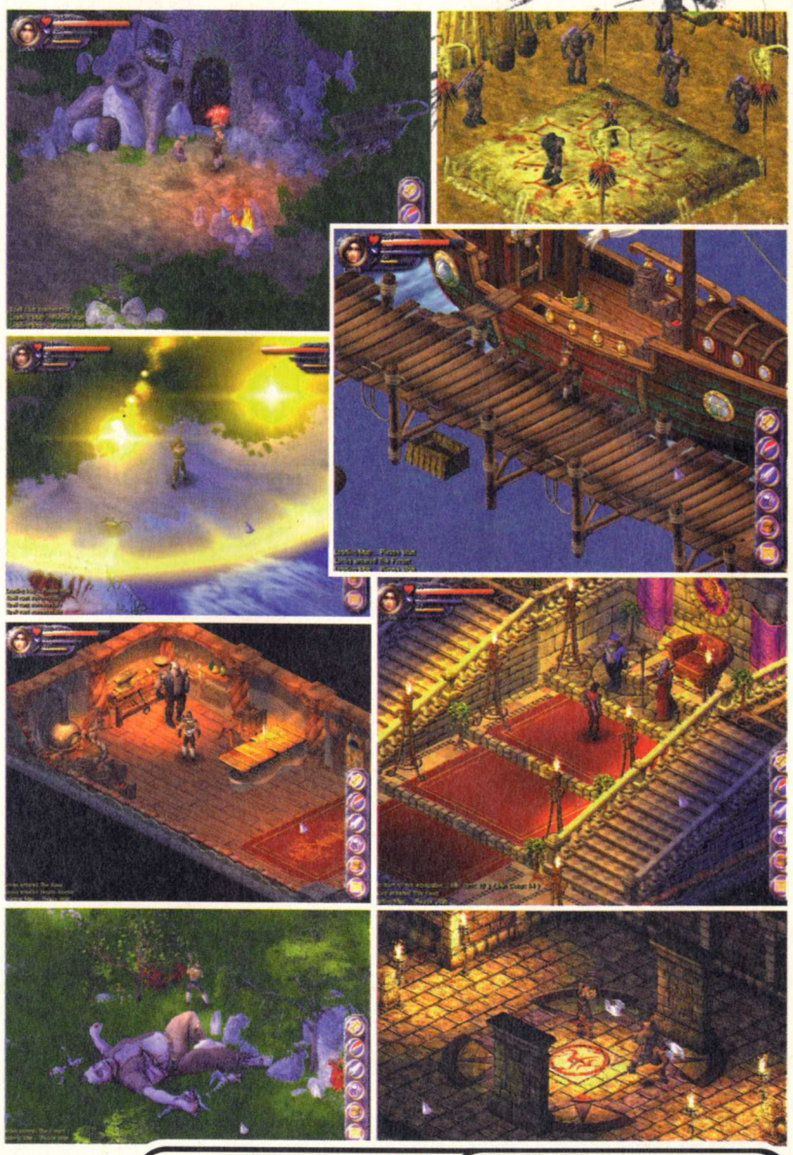
PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

ARCADE/JEU DE RÔLES +10 | MINIMUM: PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM III 450 | 4 JOUEURS | 4 JOUEURS | direct3D

REVENANT

LE MOIS DERNIER, LA VIDÉO PREVIEW DE REVENANT N'A PAS PLU À EIDOS QUI TROUVAIT MON QUALIFICATIF "BON PETIT JEU" UN PEU DUR. MAINTENANT QUE J'AI LE JEU ENTRE LES MAINS, ON VA VOIR QUI DE NOUS DEUX A RAISON.

Le petit monde d'Ur est divisé en fiefs où règnent des roitelets. Vous, Locke d'Averam, vous êtes justement ramené des morts par le roi Tendrik et, sous le contrôle d'un charme magique puissant, vous devez retrouver sa fille Andria capturée par Yhagoro et ses adeptes. Sur cette base classique, Revenant est un Diablo-Like intéressant.
En effet, les graphismes en 3D isométriques sont bien plus riches et variés que dans Diablo et les animations des personnages rendent le jeu plus vivant (chaque personnage est en 3D), sans compter qu'il y a une véritable histoire et une interaction avec les PNJ (personnages non joueurs).
On commence l'aventure dans un château où règne la peur et on assiste à l'exécution d'un garde un peu trop incompétent (le garde se retrouve coupé en deux, les boyaux à l'air). Ensuite, on part à la découverte du village et de ses boutiques où on peut s'équiper en potions, armures et armes. Les armes, tout comme les armures, sont nombreuses (masses, épées, arcs...) et de nouvelles sortes apparaissent régulièrement dans le jeu et au fur et à mesure que le personnage gagne de l'expérience. Il y a aussi l'incontournable échoppe du maître d'armes asiatique qui enseigne de nouvelles techniques de combat : il fait une démonstration sur un mannequin et on doit refaire le coup jusqu'à ce qu'on l'apprenne.
Cet aspect du jeu est excellent car les combats à l'arme blanche se déroulent un peu comme un jeu de baston avec de nombreux enchaînements, des saisies et des parades (on peut d'ailleurs combattre à mains nues). Même dans ces combats qui sont de l'arcade pure, l'aspect jeu de rôles n'est pas oublié : chaque attaque consomme momentanément un certain nombre de points d'initiative (on en gagne davantage en montant de niveau) et on peut bénéficier d'une attaque critique (par exemple, au lieu de frapper une araignée à l'épée, Locke se mettra à l'écraser du pied ou alors il renversera un monstre).
Les monstres ont aussi des techniques de combat spéciales : les dragons se protègent avec leurs ailes, crachent des boules de feu (si Lock est touché, il se tord dans les flammes pendant quelques instants) et vous attrapent dans leur gueule, les Orcs vous culbutent, les araignées peuvent vous empoisonner, les Gobelins font des roulades....
La magie est aussi bien conçue : grâce à des pierres magiques qui peuvent se combiner, on peut lancer divers sorts comme la régénération, la pluie de météores ou le poing d'acier.
Néanmoins, Revenant n'est pas plus qu'un bon petit jeu car il manque de profondeur : on combat toujours les mêmes monstres (ils reviennent indéfiniment et on finit par les éviter pour gagner du temps) et ce n'est pas d'une originalité renversante. De plus, la réalisation pêche un peu car le scrolling est hésitant et l'animation parfois saccadée, sans oublier la carte automatique presque inutile (on tourne en rond longtemps) de même que le personnage caché par les décors et les chargements incessants à chaque changement de zone. Sorti il y a un ou deux ans, le jeu aurait sûrement gagné quelques points. ***Jeff***



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : EIDOS

79%

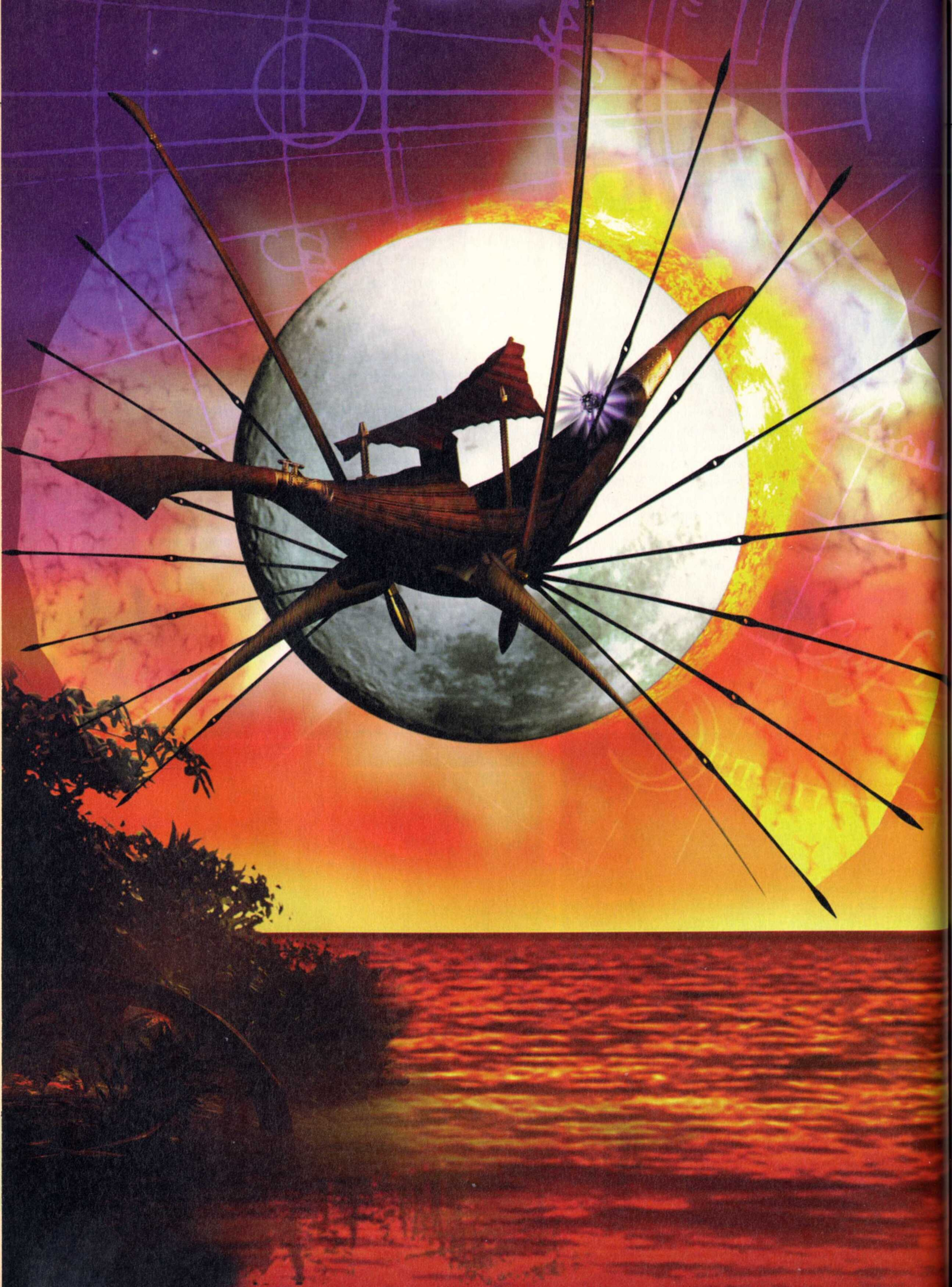
intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : Revenant a le charme de ces jeux pas prises de tête dans lesquels on entre tout de suite pour jouer plusieurs heures. Il manque tout de même d'intérêt à long terme, malgré la possibilité de créer de nouveaux niveaux.

François : Quel intérêt de sortir un jeu pareil lorsqu'on voit Darkstone ou qu'on attend Diablo 2 ? Et ce n'est pas la possibilité de jouer en Multijoueur qui me fera changer d'avis...

(+) LE SYSTÈME DE COMBAT, LES ANIMATIONS, LES GRAPHISMES.

(-) CHARGEMENTS INCESSANTS, LASSANT, SCROLLING IMPARFAIT.



PC SOLUCES
Vidéo sur le CD-Rom

AVENTURE
MINIMUM: PENTIUM 200
CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

ATLANTIS II

Around the world a-round the wooorld

La première chose qui m'a marqué c'est qu'Atlantis II est loin d'être linéaire. Je m'étais accoutumé avec Cryo à devoir suivre le chemin étroit d'un scénario classique avec un début et une fin. Atlantis II offre dès le début du jeu l'accès aux trois principaux lieux où se déroule l'aventure. On peut aller en Irlande, en Chine ou au Yucatán dès la première minute. C'est assez sympa, lorsqu'on bute sur quelque chose on peut toujours aller ailleurs et tâcher de progresser dans un autre lieu. Côté scénario il y a eu du boulot car si l'action se passe à différents endroits, il faut bien trouver un tronc commun. Au début du jeu on est un peu dans l'expectative, et tous les personnages que l'on rencontre dévoilent petit à petit des éléments de compréhension parce que le premier briefing auquel vous avez droit par le biais d'un Shaman, est tellement mystique que si vous n'avez pas joué au premier Atlantis ou vu un Star Wars, vous allez avoir du mal à comprendre à froid qui vous êtes et ce que vous devez faire. Rapidement en dialoguant on réalise plus précisément quelles réponses apporter à ces questions.

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI

Atlantis s'est achevé par la victoire du bien sur le mal. Le Clair, le bien, doit maintenant rejoindre l'Obscur, le mal, sinon l'équilibre de l'Univers est rompu. Vous devrez donc accomplir tout ce que vous avez à faire en Irlande, en Chine et au Yucatán avant de partir pour Shambala un endroit mythique, mais avant d'y arriver vous allez avoir du fil à retordre. Les énigmes de difficultés inégales dans Atlantis sont remplacées par des problèmes à deux degrés de difficulté. Il y a les problèmes qui vous demanderont franchement une bonne dose de réflexion et les autres qui sont plus liés à l'observation pour la récolte et l'utilisation des objets récoltés. C'est peut-être mettre la barre un peu haut pour un produit tout public. Je n'ai rien rencontré d'insoluble mais il y a des trucs un peu tordus pour lesquels j'avoue avoir regardé l'aide de jeu que l'on m'a donnée avec le test.

ON DIRAIT DES VRAIS, JE PEUX TOUCHER ?

Les personnages du jeu sont maintenant entièrement en 3D et peuvent même se déplacer. Lors des dialogues on passe toujours aux cadrages en mode portrait qui permet d'apprécier la finesse et la multitude de détails représentés sur les costumes par exemple. Mais ce qui frappe vraiment ce sont les visages. Il y a vraiment un rendu quasi photographique des individus. Lorqu'ils parlent, ils sont animés par des routines en boucle donc ça reste toujours un peu artificiel mais sans ça on croirait presque de la vidéo. Les yeux sont brillants, les rides presque palpables et la peau accompagne les mouvements de la bouche ou de la tête avec une souplesse déroutante.

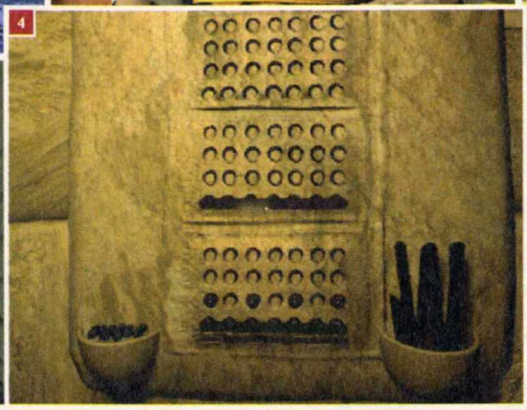
IL N'Y A PAS MOYEN D'ÊTRE ATHÉE DANS CE JEU

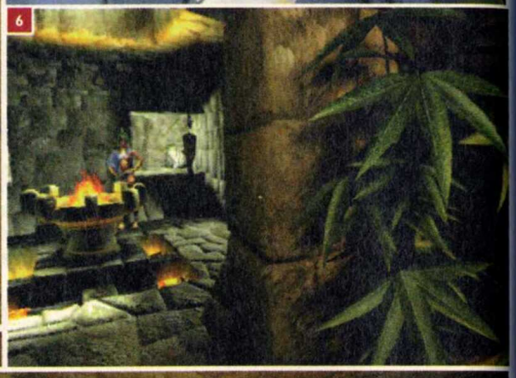
Le système de dialogues est toujours aussi simple, on choisit le sujet à aborder et le personnage qu'on incarne donne tout seul la réplique. Dans certains cas on doit prendre une décision mais dans l'ensemble il faut parler de tout avec tout le monde pour être sûr de ne rien oublier, c'est très classique. L'histoire est mystico-philosophique, on apprend à connaître les divinités celtiques en Irlande, le Serpent à plumes et Tezcatlipoca dans le Yucatán et le panthéon des dieux et démons chinois. C'est déconcertant de passer d'un continent à un autre et chaque monde contient son pendant onirique où vos repères psychologiques seront mis à rude épreuve. Lorsque vous changez d'endroit, vous changez également de héros. C'est assez sympa, vous changez d'inventaire également et vos objectifs n'ont donc rien à voir a priori d'un monde à l'autre en dehors du fait qu'ils vous permettent d'atterrir à Shambala au final.

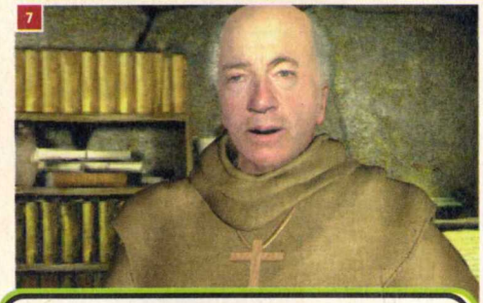
Dans l'ensemble c'est donc une bonne réussite. Les quatre CD du jeu contiennent beaucoup de vidéos de transition ou de déplacement mais vous offriront une durée de vie considérable et une bonne dose de dépaysement. Je reste plus réservé quant au dosage de la difficulté à certains endroits, elle va sûrement ralentir pas mal de monde mais qui sait, peut-être séduire un public qui pense que c'est un style de jeu facile.

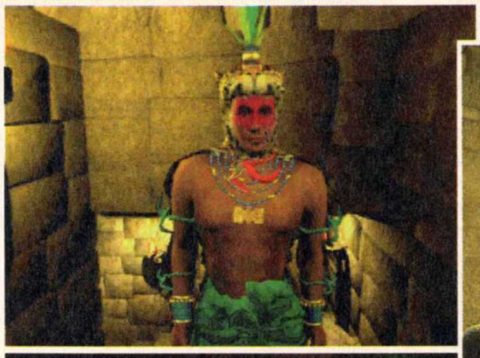
Luis

ATLANTIS ÉTAIT UN JEU POPULAIRE, ATLANTIS II LE RESTE. PAS DE GROSSES SURPRISES DONC. TECHNIQUEMENT IL Y A QUELQUES AMÉLIORATIONS ET LE SYSTÈME DE JEU A ÉVOLUÉ POUR OFFRIR PLUS DE LIBERTÉ, LA DIFFICULTÉ DE CERTAINES ÉNIGMES PAR CONTRE EST UN PEU PLUS ÉLEVÉE. VISUELLEMENT EN TOUT CAS C'EST RÉUSSI ET LE RENDU DES PERSONNAGES EST ASSEZ EXCEPTIONNEL.









1 - Ce bateau est pratiquement tout ce qui reste du premier Atlantis qu'on puisse voir dans le jeu.
2 - On a retrouvé le chanteur de Jamiroquaï.
3 - Les visages sont incroyablement naturels.
4 - Ici vous devez apprendre à compter comme le faisaient les habitants de la péninsule du Yucatán en inscrivant le carré d'un chiffre, mais alors accrochez-vous pour trouver l'indication du chiffre de départ.
5 - Votre ennemi en Chine est insaisissable puisqu'il s'agit de l'ombre qu'on voit après la porte.
6 - J'imagine que ce sont des Yuccas au Yucatán, mais ces feuilles évoquent terriblement une autre variété de plantes d'appartement.
7 - Il lui ressemble mais ce n'est pas Father Jack, regardez, il est bien coiffé et n'a pas le nez trop rouge.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CRYO/CRYO

86%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Luis : Atlantis était mon préféré des Cryo Omni 3D, Atlantis II le reste, malgré l'impression de déjà vu sur certains passages.

Yann : Je suis resté sur le cul en voyant les personnages d'Atlantis II, si le reste est moins remarquable, techniquement c'est bien abouti.

(+) C'EST EXOTIQUE, L'HISTOIRE PERMET PLUSIEURS CHEMINS SIMULTANÉS

(-) CERTAINES ÉNIGMES SONT EN DÉCALAGE AVEC LE PUBLIC CIBLÉ. LE SYSTÈME DE JEU EST TRÈS TRÈS CLASSIQUE.

Toutes les fréquences 36.15 FUN RADIO (2.23 F. mn) et http://www.funradio.fr

GROOVE
fun radio
c'est nouveau et ça bouge !
DANCE
Toutes les fréquences 36.15 FUN RADIO (2.23 F / mn) et http://www.funradio.fr

PC Soluces — Vidéo sur le CD

STRATÉGIE/TEMPS RÉEL | MINIMUM : PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ : PENTIUM III 350 | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS

AGE OF EMPIRES II

THE AGE OF KINGS

L'Âge de raison

SI VOUS ÊTES COMME MOI AMATEUR DE JEUX DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL, VOUS AVEZ SANS DOUTE ÉTÉ DÉÇU PAR LES RÉALISATIONS RÉCENTES COMME LE SOLEIL DE TIBERIUM, SEVEN KINGDOM 2 ET AUTRES NAVETS INSIPIDES QUI N'APPORTENT RIEN AU GENRE. VOILÀ ENFIN DU NOUVEAU CAR SI ON PEUT TOUT REPROCHER À MICROBILL, CETTE MULTINATIONALE A UNE QUALITÉ : ELLE EST À L'ORIGINE DE AGE OF EMPIRES. ET CETTE SUITE ATTENDUE PAR DES MILLIONS DE FANS VA ENCORE ALLÉGER L'ADDITION CAR ON TIENT LÀ LE JEU DE STRATÉGIE DE L'ANNÉE.

Avec Age of Empires II, on quitte la Rome Antique pour passer au Moyen Âge, une période propice à la guerre, que ce soit à l'Est, à l'Ouest ou au Sud. Le jeu propose en effet cinq campagnes retraçant la vie de stratèges célèbres : on a William Wallace pour la campagne d'initiation puis Jeanne d'Arc, Saladin, Barberousse et Gengis Khan. Chaque campagne est composée d'environ six missions qui durent rarement moins d'une heure car les cartes sont pour la plupart gigantesques (parfois deux fois plus grosses qu'auparavant).

Chacune de ces missions retrace des faits historiques : on doit amener Jeanne d'arc devant le Dauphin à Château Chinon pour qu'elle soit reconnue tout en évitant les patrouilles de soldats anglais, diriger l'armée de Saladin pour reprendre la ville de Jérusalem aux infidèles ou bien amener selon ses dernières volontés la dépouille de Barberousse dans Jérusalem.

MAÎTRE MOT : L'HISTOIRE

Cet aspect historique est omniprésent : les développeurs se sont efforcés de rester très près de l'histoire. Par exemple, dans les campagnes de Genghis Khan, les cartes sont constituées presque uniquement de terre et il est donc impossible de se constituer une flotte de navires pour devenir une puissance maritime. Et cela ne nuit pas du tout au jeu, bien au contraire.

Le manuel, qui forme un gros pavé, est d'ailleurs sur ce point étonnant : chaque bâtiment, chaque unité et même chaque "upgrade" (amélioration des troupes) est expliqué dans un contexte historique. Les jeunes joueurs y apprendront la différence entre les Écuyers, les Cavaliers, les Chevaliers et les Paladins, leur raison d'être au Moyen-Âge et comment ils survivaient entre deux guerres. On découvre aussi l'importance des armes à jets, des machines de siège et des explosifs qui apparurent à la fin du Moyen-Âge et mirent fin à la suprématie de cette noblesse guerrière sur le champ de bataille.

Mais revenons au vif du sujet : le jeu. On savait déjà depuis longtemps qu'on ne pourrait contrôler que soixante-quinze unités simultanément. Cela reste tout de même une petite déception, d'autant que le jeu permet effec-

Bien mené, un tel groupe peut raser une ville. Surtout avec les trois trébuchets (qui sont pour l'instant montés dans des chariots).

tivement d'en contrôler deux cents en mode Multijoueur, et sans patch ! Personnellement, je ne m'explique pas ce choix, sauf peut-être s'il s'agit de ne pas dégoûter les joueurs novices qui pourraient se trouver un peu débordés par un trop grand nombre de troupes sous leurs ordres.

En tout cas, une fois que l'on a créé un vingtaine de paysans pour exploiter les ressources de la carte afin de récupérer de l'or, du bois, de la pierre et de la nourriture, on peut tout juste se constituer un groupe de cinquante unités militaires. Quand on sait qu'il faut parfois aussi des machines de guerre pour les sièges, des galions et des navire de transport, on se retrouve au final avec un petit groupe d'une quarantaine d'unités au plus. En revanche, il est toujours possible d'utiliser des moines pour convertir l'ennemi et gagner ainsi des troupes supplémentaires (c'est même une des meilleures stratégies).

À ce propos, les machines de siège comme le Bélier sous un chat (le chat est une protection faite en bois et peau de bête qui recouvre entièrement l'engin), les Balistes (de très grosses arbalètes capables d'endommager les murs) ou les Trébuchets (sorte de catapultes qui fonctionnaient par un système de contrepoids et qui pouvaient projeter des pierres très loin) sont indispensables lorsqu'on attaque une ville car les bâtiments et les murailles ont une résistance incroyable (près de 4 800 "points de vie" pour un fort !).

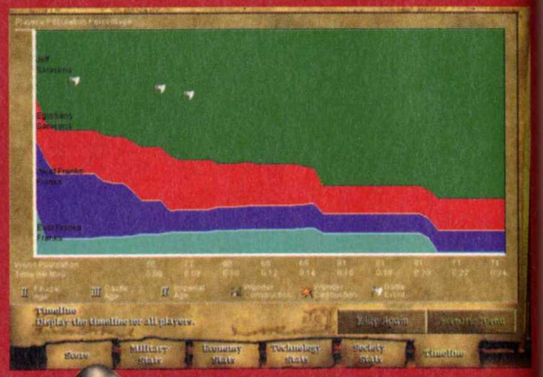
Là où dix Chevaliers mettront trois ou quatre minutes pour détruire un fort, avec deux trébuchets cela prendra moins d'une minute. Si vous jouez en Multijoueur, cela devrait a priori empêcher les rushs dévastateurs (c'est-à-dire les attaques blitzkrieg en début de partie avec des paysans ou quelques troupes de base), d'autant plus qu'on peut placer l'infanterie et les paysans en garnison dans tous les bâtiments (chaque bâtiment peut accueillir un nombre variable d'individus selon sa taille et l'on peut faire sonner une cloche d'alerte pour agir vite). Avec cette nouveauté stratégique, une dizaine de paysans peuvent donc parvenir à tuer un groupe de Chevaliers sans même être touchés !

Un jeu complexe

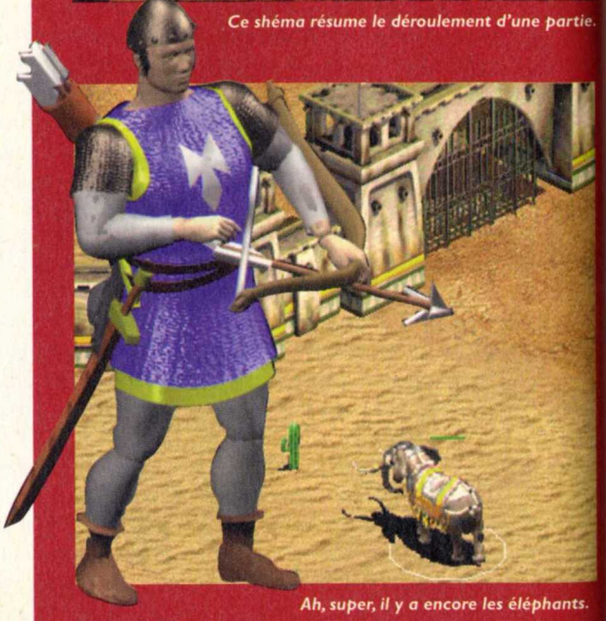
Des stratégies comme celle-ci, Age of Empires II en fourmille car c'est, mine de rien, un jeu très complexe qui comprend de nombreuses options. Chacun des treize peuples en présence a ainsi des attributs spéciaux. Tout d'abord, ils disposent tous d'une unité unique très puissante et qui ne s'obtient que grâce au Fort (la construction ultime, hormis les Merveilles) : les Eléphants de guerre pour les Perses, les Mamemouks pour les Sarrazins ou encore les Samouraï pour les Japonais. Ces unités sont, bien sûr, ruineuses par leur coût en or mais grâce au Marché (l'une des grosses nouveautés du jeu), on peut revendre une ressource en surplus pour acquérir de l'or ou n'importe quelle autre ressource tout en surveillant les cours fluctuant en fonction de l'offre et de la demande.

Les peuples ont aussi d'autres caractéristiques uniques et plus ou moins utiles : les Goths peuvent atteindre une population de quatre-vingt cinq personnes à la Période impériale (selon les progrès techniques, on peut changer d'époque et obtenir de nouvelles options de construction, le jeu comportant quatre époques), les Vikings sont plus résistants à chaque époque et les Archers anglais sont ceux qui tirent le plus loin (quand on sait que les archers ne touchent pas systématiquement leur cible, on imagine facilement l'importance d'un tel atout). Et pour ce qui est des upgrades, ils sont encore plus nombreux : rien que pour la partie économique, on en compte pas moins de dix-neuf ! Cela va des Guildes, Banques et autre Cartographie pour améliorer le fonctionnement du Marché jusqu'à la Conscription et à la Sappe qui transforme les paysans en de véritables troupes efficaces et bon marché dévolues à l'attaque des constructions.

Face à une telle quantité d'options et de subtilités, on a beau avoir de l'expérience, on se sent de temps en temps déboussolé et la campagne d'initiation est presque incontournable pour se familiariser avec le jeu d'autant qu'on accède presque tout de suite à toutes les unités et aux options de construction - contrairement à d'autres jeux où il faut attendre la dernière mission pour tout voir.



Ce shéma résume le déroulement d'une partie.



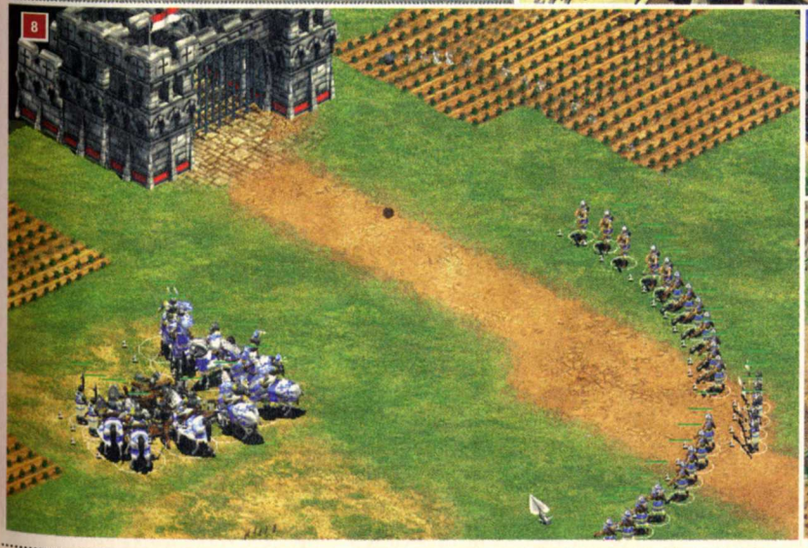
Ah, super, il y a encore les éléphants.

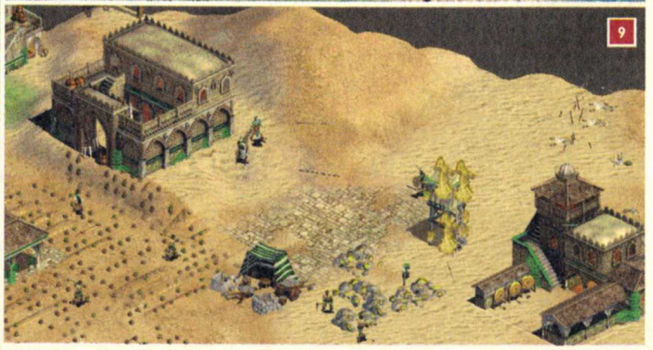
Gardez la formation

Ages of Empires II repousse aussi les limites du jeu de stratégie au niveau des formations et des ordres car cela n'a jusqu'à présent été qu'effleuré par les autres jeux. Cet aspect extrêmement détaillé peut être désactivé s'il est jugé trop complexe mais on perd à mon avis une des plus grandes qualités du jeu.

Lorsqu'on sélectionne une unité, on peut lui donner trois ordres de déplacement possibles : la patrouille, le suivi ou la protection d'une unité. Parallèlement, on peut lui ordonner quatre comportements différents : l'Attaque à outrance (l'unité suit un adversaire qui passe à portée jusqu'à ce qu'elle le tue), l'attaque dans un rayon limitée (l'unité revient se placer si l'adversaire s'éloigne trop de la position de départ), la défense (l'unité ne bouge plus mais continue de se battre au contact) et la position neutre.

1 Dans la première mission, Jeanne d'Arc est en guenille. Ensuite elle deviendra chevalier.
2 Si vous voulez savoir ce qu'est un chat...
3 Les chariots permettent de faire des routes commerciale par la terre.
4 Même en gros plan, les unités restent magnifiques.
5 Les flammes indiquent le degré de dégâts des bâtiments.
6 L'écran de sélection d'une campagne : chaque drapeau correspond à une mission réussie.
7 Les unités maritimes permettent les plus beaux combats.
8 Les cartes dans le désert sont caractérisés par le manque de bois.
9 Admirez la façon dont se sont placés en ligne les archers.





1 Des troupes prêtes à embarquer.
2 Sur cette image, vous voyez comme l'on voit par détourage les personnages cachés par un bâtiment.
3 Même dans les parties sur carte aléatoire, l'ordinateur se débrouille trés bien et optimise ses défenses.
4 En multijoueur, on peut se faire un très belle armée de plus de 150 soldats.
5 Une simple palissade permet souvent de retenir des chevaliers assez longtemps pour que les archers puissent les tuer.

Lorsqu'on déplace un groupe, c'est encore plus génial car il y a quatre types de formations distinctes : en ligne, en carré, dispersé ou en flanc. Et le plus étonnant, c'est que si vous avez des troupes de type différent, elles se placeront automatiquement dans la formation à la position qui leur convient le mieux, c'est-à-dire les armes de siège et les héros au centre, entourés d'archers puis de fantassins et les cavaliers à l'extérieur ! Et tout ça d'un seul clic de souris. Même quand la formation évolue, cela reste fantastique : chaque soldat accélère ou ralentit le pas pour garder son rang. Il est loin le temps des problèmes de "Path Finding" quand les paysans se bloquaient dans les bois du premier Age of Empires...

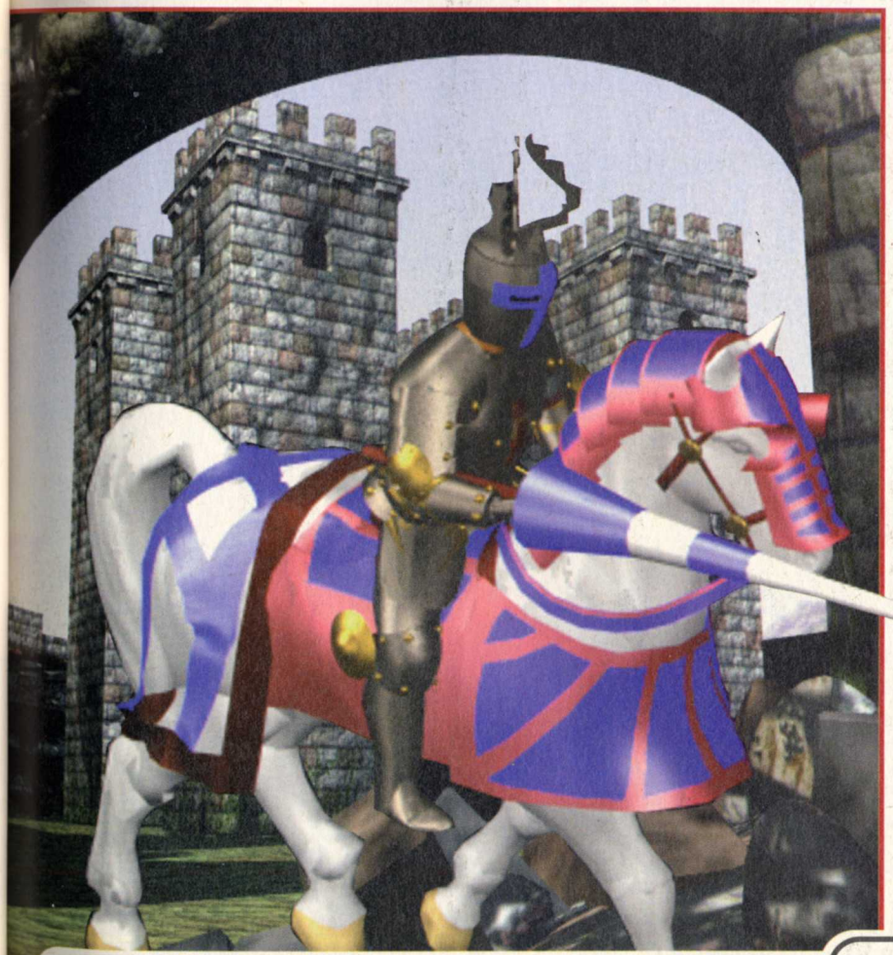
De nombreux autres détails témoignent d'une parfaite connaissance de ce type de jeu et des attentes des fans : on peut faire des unités à la chaîne, ainsi lorsqu'on construit à l'emplacement occupé par une unité celle-ci se poussera automatiquement pour ne pas gêner ; on peut fixer des points de ralliement, envoyer des signaux d'alerte aux alliés ou utiliser des dizaines de raccourcis clavier pour jouer encore plus vite qu'avec la souris.

Tout ces qualités ne serviraient pas à grand-chose si l'ordinateur ne jouait pas bien. Heureusement, ce n'est pas le cas : l'Intelligence Artificielle fait bien encore quelques erreurs (par exemple en privilégiant des raids gênants mais pas décisifs aux attaques en masse ou alors en sous-exploitant les hauteurs du terrain qui donnent un bonus énorme en défense) mais se montre redoutable même au niveau Facile. Et imaginez qu'on peut régler la difficulté jusqu'à "très dur".... De temps en temps, on voit l'IA faire aussi des choses typiques d'un personnage réel comme, par exemple, construire discrètement plusieurs casernes près de votre camp afin de raccourcir les temps entre chaque assaut !

La Mosquée est l'une des Merveilles : si on la contrôle 300 ans, on a gagné.

Plus beau ça n'existe pas

Venons-en à l'aspect graphique, qui est encore un point fort du jeu : les graphismes sont tout simplement fabuleux, avec des résolutions qui peuvent monter en 1280 par 1024 et même plus encore avec des cheat codes. Les constructions sont énormes (pas tout à fait à l'échelle mais presque) et de toute beauté bien que très rarement animées. Ainsi, on voit les ailes des moulins tourner, de la fumée sortir des forges, quelques mouettes tourner au-dessus des ports mais les chevaux restent tristement immobiles dans les écuries et il en va de même pour la plupart des autres constructions.



Les unités ne sont pas moins belles et on ne se lasse pas de les admirer. En tête viennent, bien sûr, les paysans, hommes ou femmes, toujours aussi laborieux et dont chaque activité bénéficie d'une animation nouvelle : ils pêchent en lançant des filets, chassent le loup et le sanglier, dépècent les moutons, coupent des arbres, cultivent les champs et travaillent comme des forcenés à la mine.

Pour finir ce test, il fallait bien que je trouve des défauts sinon ça ne serait pas drôle ! J'en vois déjà un assez rédhibitoire : l'affichage. Pour jouer confortablement, il va falloir investir dans un 17 pouces ou encore mieux, le 21 pouces. La raison est simple : étant donné l'échelle du jeu, on ne voit qu'une très petite partie du terrain sur un 14 pouces et même si cela reste possible, cela reste fatigant pour les yeux de jouer à des résolutions supérieures au 800 par 600 sur ce type de moniteur. Ceux qui auront un grand moniteur pourront au contraire monter dans les résolutions pour voir d'avantage de terrain (et donc réagir plus vite dans un combat) tout en étant capable d'apprécier tous les détails graphiques.

L'autre détail gênant, c'est la mini carte qui donne une vue d'ensemble du terrain : elle est vraiment trop petite et on a du mal à voir ce qui s'y passe. Mais là encore, ce défaut sera moins flagrant sur un grand moniteur.

Enfin, j'ai constaté quelques ralentissements du jeu lorsqu'il commençait à y avoir beaucoup d'unités et de constructions sur une grande carte. Des ralentissements quelquefois très pénibles : un PC bien gonflé en mémoire devrait supprimer le problème.

«Jeff

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MICROSOFT

94%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

«**Jeff :** Ce jeu est presque une perfection, un pur chef-d'œuvre. Si vous n'avez jamais joué à de la stratégie en temps réel, c'est le moment de vous y mettre car on ne fera sûrement jamais mieux... sauf s'il y a un Age of Empires III bien sûr !

Xavier : Si on n'avait pas été en plein bouclage, je crois bien que j'aurais joué à ce jeu des journées entières. Après le calvaire de Tiberium Sun, ce jeu est une délivrance. C'est du grand art. »

\+ LE SYSTÈME DES FORMATIONS ET DES ORDRES, L'ASPECT ÉCONOMIQUE RENFORCÉ, LE CACHET HISTORIQUE, LES GRAPHISMES EXCEPTIONNELS, UNE FOULE D'AUTRES AMÉLIORATIONS.

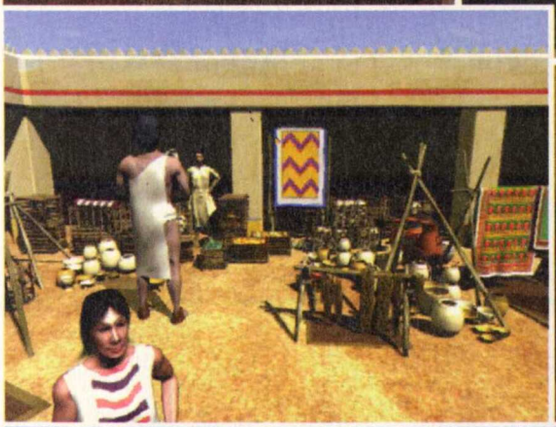
\- NÉCESSITE UN PC PUISSANT AVEC UN GRAND MONITEUR POUR PROFITER PLEINEMENT DU JEU.

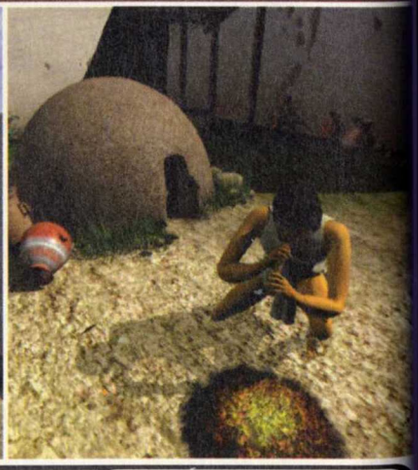
AZTEC

Après Complot à la cour du Roi Soleil, l'Énigme de la tombe royale, Intrigue dans la cité interdite, voici un nouvel épisode de la saga ludo-éducative de Cryo. Je commence à me lasser d'une recette quasiment inchangée depuis trois ans mais il y aura toujours un public pour ce type de jeu.

MALÉDICTION AU CŒUR DE LA "CITÉ D'OR"

Je l'avais prédit ; à la fin de mon test d'Égypte, je vous donnais rendez-vous dans quelques mois pour Aztec, intrigue au pays du dieu-Soleil, mais je disais ça pour déconner. L'aventure se déroule donc en Amérique du Sud et vous jouez le rôle d'un jeune sculpteur (ça change un peu des rôles de serviteur ou d'eunuque...), une place plutôt enviable dans la société aztèque au 16e siècle : c'était soit artiste, soit esclave ou paysan. Une maladie étrange fait des ravages dans la ville de Tenochtitlán. Vous assistez au meurtre d'un noble, mais c'est vous qu'on accuse. Vos parents sont enlevés pour complicité et vous allez devoir prouver votre innocence.





SAUVEGARDE AUTOMATIQUE DE SÉRIE, ASSISTANCE VOCALE DE SÉRIE...

L'histoire est d'une linéarité absolue, il est clair que vous ne risquez pas de laisser un indice de côté pour y revenir plus tard. L'aide, sous forme de "voix off", vient littéralement vous souffler ce qui coince et ce qu'il faut faire, vous ne resterez pas perplexe longtemps. Les énigmes sont très classiques, on a le jeu de l'oie local (comme dans Égypte avec le Sênet), un petit problème de logique mathématique. L'aspect culturel est toujours aussi présent par le biais des objets, des personnages du jeu et sinon directement sous la forme d'une base de données.

Les personnages, en 3D, sont plus animés mais moins détaillés que dans les précédents Cryo du même genre et les dialogues ne se déroulent plus avec une vue des visages en gros plan. L'ensemble du jeu laisse l'impression d'avoir affaire à quelque chose de moins abouti qu'à l'accoutumée et Atlantis 2 y est sûrement pour quelque chose. Si c'est votre premier Cryo, ou votre premier jeu tout court, vous trouverez ça tout à fait convenable, mais les habitués éprouveront certainement une sensation prononcée de déjà vu.

Luis

Développeur - Distributeur : Cryo/Cryo-France Télécom Multimédia

67%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Luis : J'ai essayé tous les titres ludo-culturels de Cryo, celui-là ne me laissera pas de souvenirs impérissables.

Stéphane : C'est linéaire comme une ligne SNCF et un joueur confirmé avancera et finira l'aventure à la vitesse d'un TGV.

+ LES "GARDE-FOUS" POUR LES DÉBUTANTS, LA CONNAISSANCE ACQUISE GRÂCE À L'ASPECT CULTUREL.

- C'EST TOUJOURS UN PEU VIDE (PEU DE PERSOS), TRÈS PRÉVISIBLE AU NIVEAU DE L'HISTOIRE ET GRAPHIQUEMENT UN PEU MOINS LÉCHÉ QUE CE QUE CRYO NOUS OFFRE D'HABITUDE.

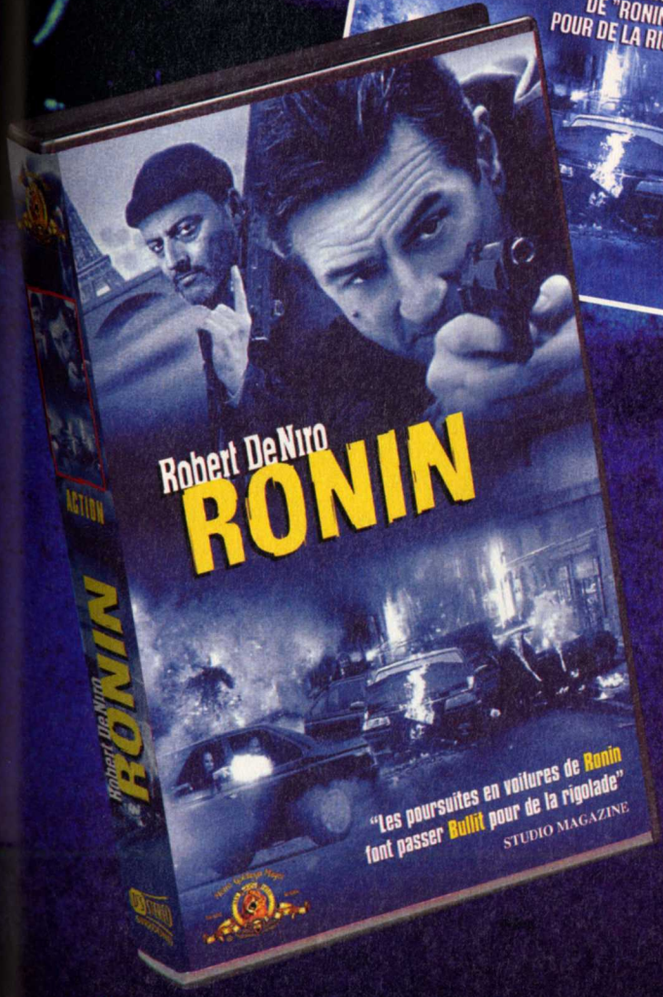
RONIN

Jean Reno

Robert DeNiro

EN VIDÉO et DVD VIDEO

Un grand film d'action où les cascades et courses-poursuites spectaculaires en voiture vous entraînent au volant d'une traque sans relâche.



Disponible à la vente le 20 octobre

EXCEPTIONNEL !

pour l'achat de

+

ou de

+

=

Metro Goldwyn Mayer

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

NRJ
HIT MUSIC only 1'

Voir modalités à l'intérieur des cassettes

1 CASSETTE DE "MAD CITY" OU DE "COMPLOT" OFFERTE*

DRACULA RÉSURRECTION

LA TROISIÈME SAISON DE "BUFFY CONTRE LES VAMPIRES" A REPRIS ET JE TRAVERSE DONC MA PÉRIODE VAMPIRES ET GOUSSES D'AIL. UN JEU AVEC UN TEL SUJET NE POUVAIT DONC A PRI-ORI QUE ME PLAIRE ; MAIS IL Y A UN HIC QUI PIQUE...

Ce jeu d'aventure commence au moment précis où se termine le roman de Bram Stoker : Dracula est tué par Jonathan Harker et Mina est sauvée. Mais Dracula, comme les chats vampires, a plusieurs vies, et Mina est de nouveau enlevée. Toujours aussi courageux, Jonathan repart donc en Transylvanie pour retrouver sa femme dans le château des Carpathes avant qu'elle ne devienne elle-même un vampire.

La course contre la montre débute dans les environs du château, près d'une auberge accueillante où une vieille aubergiste et un paysan vous apporteront de l'aide. Grâce aux indices assez précis qu'ils révèlent, on déjoue facilement les pièges des sbires de Dracula qui gardent les entrées du château et l'on récupère le symbole du Dragon qui ouvrira plusieurs passages dans le jeu. Les énigmes ne sont à l'évidence pas très difficiles car la plupart des objets utiles, et il y en a très peu, sont rarement loin de l'endroit où l'on en a besoin : on cherche à trouver son chemin dans le noir mais la torche est à côté ou bien on assomme un garde en prenant un gourdin derrière lui....

RECHERCHE DRACULA DÉSESPÉRÉMENT

Sur le fond, je ne suis pas contre un jeu d'aventure aussi facile car cela donne un rythme soutenu et l'on a presque l'impression de suivre un film. Mais le résultat est dramatique car Dracula se finit en moins d'une journée et même quelques heures pour les accros du genre. Et le pire dans tout cela, c'est qu'on ne voit quasiment pas Dracula au cours du jeu : il fait peine quelques apparitions qui, mises bout à bout, représentent moins d'une minute. Là je crois qu'on frise l'ineptie totale : imaginez Starwars sans Dark Vader ou Terminator sans le robot T800 !

On a franchement l'impression qu'il manque une partie entière du jeu, sentiment renforcé par le fait que j'ai vu dans la démo du jeu des scènes où Dracula passait à l'attaque...Encore une fois, on dirait bien que les financiers ont coupé l'herbe sous le pied des développeurs....

C'est dommage car Index + a réalisé là un jeu magnifique : les graphismes sont encore plus beaux que ceux de Cryo, qui était jusque-là la référence du genre. Le moteur utilisé est d'ailleurs similaire à l'Omni 3D de Cryo (on voit à 360 ° autour du personnage), mais la réalisation des personnages est encore plus fantastique : le mouvement des lèvres est réaliste et les gros plans sur les visages permettent même de voir leurs rides, leur couperose (on picole beaucoup en Transylvanie, du gros rouge tiré à même la veine) et même leur iris. L'ambiance sonore est elle aussi excellente : des bruitages bien flippants et quelques très bonnes musiques (pas assez nombreuses néanmoins).

Dracula séduira donc sans doute le grand public par ses qualités esthétiques et sa simplicité mais il en faut plus pour les hardcore gamers. ***Jeff***

1 - *Ça sent le vampire.*
2 - *Jonathan est un homme d'action.*
3 - *Regardez vite Dracula : il ne revient pas souvent.*
4 - *Ce carré magique est enfantin.*
5 - *Le château : les visites ne sont pas autorisées.*

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : INDEX +/CANAL + MULTIMÉDIA

80%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : Voilà une très belle réalisation, dont on ne décroche pas facilement mais qui déçoit au final car ils ont comme oublié un truc avec des canines et qui sent la charogne. Ça commence par un D...

Xavier : Si vous avez quelques heures à tuer et que vous voulez vous en mettre plein la vue, jouez à Dracula mais si vous voulez voir de vrais vampires, regardez Buffy. Et en plus, elle est mignonne.

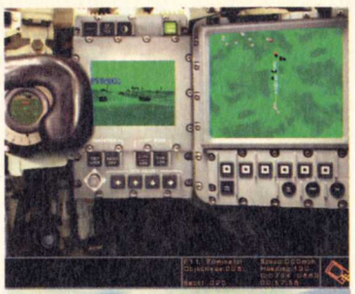
+ LES GRAPHISMES SANGUINS, LE RYTHME DE L'AVENTURE SOUS PERFUSION D'ADRÉNALINE

\- LES CINÉMATIQUES SONT UN PEU FLOUS, IL N'Y A PAS LES CANINES DE DRACULA, LA DURÉE DE VIE MORIBONDE ET LA FIN DU JEU (DÉJÀ VU DANS LE PLUS MAUVAIS FILM DE DE BROCA)

CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

SIMULATEUR — MINIMUM: PENTIUM II 300 — CONSEILLÉ: PENTIUM II 450

ARMORED FIST 3



Armored Fist était très sympa. J'avais trouvé dans ce titre un bon compromis entre la simulation pure et dure et un simple jeu d'arcade. La recette est inchangée, vous me direz "c'est cool alors, si le 2 était bien"... Mais non, Armored Fist 3 est la copie conforme du 2 sorti il y a quasiment deux ans. Tout y est identique, les modèles de chars n'ont pas tellement évolué, c'est normal, mais les jeux oui. Là, on a soi-disant un nouveau moteur et c'est du Voxel qui ressemble comme deux gouttes d'eau aux précédentes productions. Je me revois à l'occasion de Delta Force lors de la conférence de presse, les larmes aux yeux de bonheur lorsqu'on m'a affirmé que Novalogic arrêtait le Voxel, c'est faux. En dehors du cas d'Outcast qui utilisait un antialiasing efficace, tout le monde trouve que le Voxel a très, très mal vielli et c'est dommage pour le reste du jeu car les campagnes, le rythme des missions et les lieux d'intervention sont bien ficelés.

«Luis

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : NOVALOGIC/UBI SOFT

60% — intérêt : ★★★★★ — réalisation : ★★★★★

NAPOLÉON 1813

SWARGAME — MINIMUM: PENTIUM 166-32 Mo — CONSEILLÉ: PENTIUM II 350-64 Mo

En plein bouclage, le rédac' chef me fila ce wargame pour que je le teste. Le cauchemar : j'adore les wargames et me voyais déjà passer toute la nuit dessus. Dès l'installation, je me suis dit qu'il n'y aurait pas de risques : des fichiers WAV et BMP sont copiés comme il y a quelques années (la compression, connaît pas) et un scrolling plus haché que la diction d'un bègue. Les menus ont renforcé mes soupçons (même le dernier des Sharewares est plus beau) et les graphismes du jeu ont fini par me faire tordre de rire. Chez Empire, ils font pas dans le moche et le vieillot comme certains, ils font ça avec suffisamment de talent pour vous faire venir les larmes aux yeux. À côté de cela, même les wargames d'Interactive Magic ressemblent au jeu de l'année. Si vous voulez vous en payer une bonne tranche, essayez Napoleon 1813 : c'est mieux qu'un spectacle de Jean-Marie Bigart en beaucoup plus cher ! Pourvu que la société "En Pire" ne change pas de nom : comme ça les joueurs resteront sur leur garde.

«Jeff

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : EMPIRE/TLC EDUSOFT

25% — intérêt : ★★★★★ — réalisation : ★★★★★

Le magazine qui se lit, se regarde, et s'écoute

LIRE

148 pages magazine

- Toutes les critiques de films
- Portraits et interviews de stars
- Toute l'actualité d'Hollywood
- Le guide vidéo, DVD, livres, BO, etc.

VOIR

LE CD-Rom PC & MAC

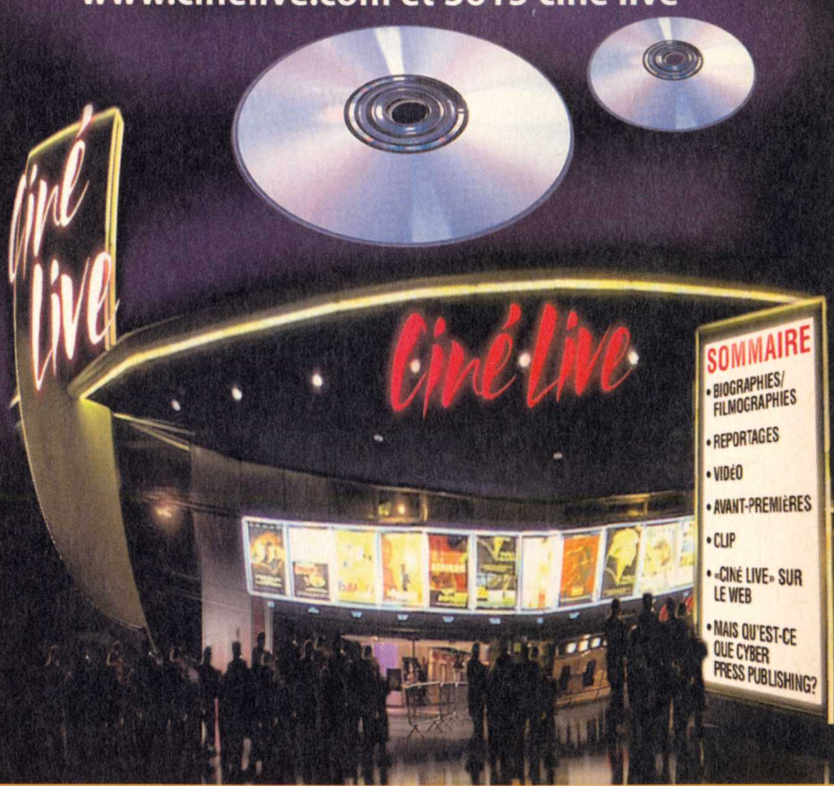
60 mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :

- **Découvrir et collectionner** chaque mois les bandes annonces des nouveaux films
- Voir en avant-première les B.A.des prochains films
- **Regarder** les reportages sur les tournages et les interviews exclusives des stars
- **Consulter** les biographies et filmographies des acteurs et réalisateurs

COLLECTIONNER

- Chaque mois **2 affiches de films** en poster géant R°V°

DÉTAIL DE CHAQUE NUMÉRO SUR
www.cinelive.com et 3615 ciné live



Le gros morceau ce mois-ci c'est l'add-on pour Settlers III que m'a arraché des mains Xavier. Il faut dire que le jeu est génial et que Xavier attendait ce genre de truc avec impatience. Sinon, il y a les incontournables add-ons pour Flight Simulator qui remplissent lentement les étagères.

«Jeff

add-ons

Settlers III Mission CD

Note : 84%

Addon pour : Settlers III

Rejouer à Settlers III après la solution de Soleil de Tiberium, c'est raffraîchissant. De prime abord, cet add-on paraît peu intéressant car il n'y a pas à proprement parler d'innovations. On tente une campagne : les Romains, les plus faciles évidemment grâce au bougnat (charbon à gogo) et notamment au chai (plein de vin donc plein de magie). Et bien dès la première mission, on souffre ; c'est extrêmement dur, on est attaqué de partout et cela a tendance à décourager. Mais après quelques heures de jeu, on est de nouveau dans le bain et cela va mieux. Mais si vous trouviez Settlers III déjà beaucoup trop dur, vous aurez sans doute du mal.

Côté nouveauté ludique, le vide : pas de nouvelles maisons, métiers ou races. Romains, Egyptiens et Asiatiques, c'est tout. Il y a tout de même une grande nouveauté : l'éditeur de missions. Il est parfait. Les premières minutes sont laborieuses mais au bout d'une heure, on a à peu près compris toutes les commandes et on s'en donne à cœur joie. On peut indiquer des conditions de victoire et quand on croit avoir terminé, une fonction fabuleuse permet de vérifier la validité de votre carte, au cas où elle ne serait pas jouable pour diverses raisons (pas de porteur, pas de ressources...). Lorsque cette étape est passée, vous pouvez exporter votre travail et en faire une mission jouable.

Chose très intéressante à remarquer à la création d'une mission, c'est la rapidité avec laquelle joue l'ordinateur. En effet, si vous jouez la partie de manière neutre sans avoir l'ordinateur comme adversaire, vous pourrez voir son camp. Alors que vous en êtes à vos premières constructions, il a déjà établi un camp digne de ce nom. En fait, il étudie très vite le terrain, ce qu'il possède, ce qu'il va pouvoir exploiter et tout est prévu à long terme. C'est très impressionnant.

L'éditeur est le grand intérêt de cet add-on ; ceux qui voudraient plus de nouveautés attendront le add-on les Amazones qui vous permettra de jouer avec ces femmes guerrières.

Luftwaffe Collection

Note : 80%

Add-on pour : Flight Simulator et Combat Flight Simulator

Surprenant cet add-on qui installe vingt engins nouveaux retraçant l'histoire de l'armée de l'air allemande, de 1918 à nos jours. Vous pourrez ainsi piloter de vieux coucous, un Zeppelin, des hélicos, des avions à réaction et même un V1 ! Chaque avion a son cockpit et ses bruitages et le pilotage est amusant malgré quelques bugs et un manque de réalisme.

The Legendary Aircraft Collection

Note : 70%

Add-on pour : Flight Simulator et Combat Flight Simulator

Cette collection propose deux cents avions, principalement des avions de ligne mais aussi des avions de guerre et des avions civils. On trouve peu d'avions étranges, mis à part quelques perles comme le Spirit of St-Louis et l'avion des frères Wright. L'installation se fait proprement avec un menu de sélection. Les avions manquent tout de même de détails et le réalisme est très limité.

VIP Classic Airliners

Note : 75%

Add-on pour : Flight Simulator

Cette collection du même éditeur que celui de l'add-on précédent installe deux cents avions, pour la plupart des avions de ligne. Le menu d'installation est cependant moins pratique et les avions sont trop classiques.

Richard Walter présente

HALLOWEEN

Coca-Cola

PARTY 99*

DIMANCHE 31 OCTOBRE 20H30

ZENITH-PARIS

DJ'S : FRED & ARNOLD T. - CORTI
ANTOINE CLAMARAN - PATRICK WINTER

Projections , animations
& performances toute la soirée.

l'album officiel de la soirée
disponible CD & K7
sortie le 5 octobre

Locations : FNAC, VIRGIN MEGASTORE & points de vente habituels

TWIX m&m's 13ème RUE LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE César

Ciné Live LE MAGAZINE DU CINÉMA MUSIC UP! cryo

NRJ 100.3 HIT MUSIC only !

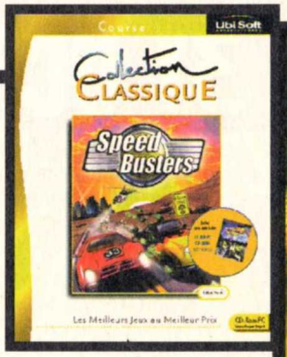
www.nrj.fr

* "Fête d'Halloween"

L'APPROCHE DE NOËL EST NÉFASTE AUX NOUVEAUX JEUX BUDGET. J'APPELLE TOUS LES ÉDITEURS : ALORS, QUELLES NOUVEAUTÉS POUR NOVEMBRE ? LA RÉPONSE EST UNANIME : AH NON, LÀ, ON N'A RIEN EN PRÉPARATION. POURTANT, LA VENTE DE JEUX À PRIX RÉDUIT CONNAÎT UNE POINTE À CETTE PÉRIODE. SEUL UBI SOFT SEMBLE FAIRE DES EFFORTS CONSTANTS, TOUTE L'ANNÉE. COMME D'HABITUDE : SIX NOUVEAUTÉS TOUTES LES SIX SEMAINES... CHAPEAU BAS...
TOUS LES JEUX ANNONCÉS ICI SONT VENDUS AUX ALENTOURS DE 100 F. S'ILS NE SONT PAS VENDUS À CE PRIX, NOUS LE SIGNALONS. ***Léo de Urlevan***

PETITES BOURSES

SPEED BUSTERS



Ça, c'est l'affaire du mois. Non seulement le jeu Speed Busters est à 100 F mais le meilleur c'est que le jeu Scars est livré en prime ! Ça nous fait donc deux bons jeux complets pour le prix d'un quart. Il n'y a pas à hésiter une seule seconde.

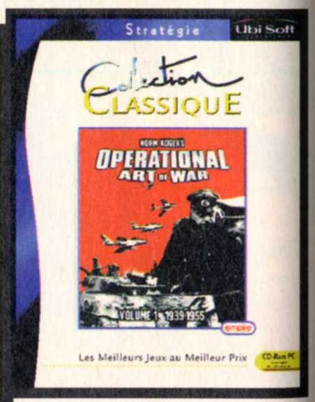
Speed Busters est une course de voitures des années 50 ou plus récentes, et c'est complétement délirant. Il y a des passages secrets, des sauts de la mort et de nombreux effets 3D dans tous les sens. Graphiquement, on ne peut rêver mieux. Le seul ennui réside éventuellement dans la difficulté (François a dû jouer quinze jours d'arrache-pied pour le terminer) mais cela assure une bonne durée de vie.

Scars est encore plus délirant. En fait, ce jeu est d'avantage destiné aux enfants. Les pilotes sont des animaux de la forêt tels que des éléphants ou des lions et le but est toujours le même. On ramasse des bonus sur la route, ça permet parfois d'évincer les concurrents sur le bas côté et c'est très beau. Là encore, la difficulté est assez élevée, moins cependant que dans Speed Busters.

Je ne sais pas s'il y a un classement des meilleures ventes de jeux à prix réduit mais celui-ci devrait faire très mal.

Config : P 200

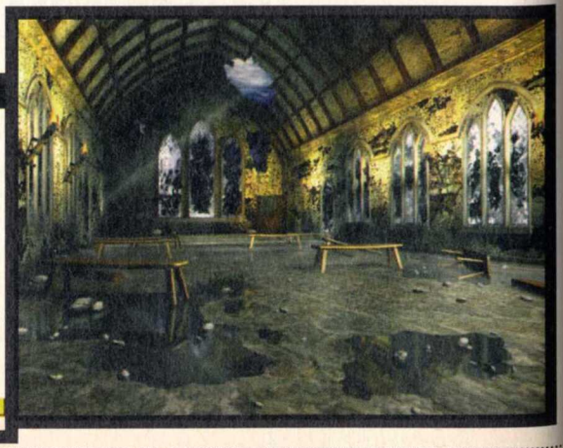
OPERATIONAL ART OF WAR



Tiens, un jeu de stratégie par tour de jeu ! Le contexte historique se situe entre 1939 et 1955. Vous vivrez des batailles historiques ou imaginaires. C'est un des produits les plus réalistes de sa catégorie. Les batailles peuvent être très variées car on peut diriger un petit groupe de militaires ou une armée colossale (jusque 40.000 soldats). Pour vous convaincre, sachez que les développeurs du jeu sont ceux de Talonsoft, une équipe qui n'a plus rien à prouver dans ce type de jeu.

Config : P 166

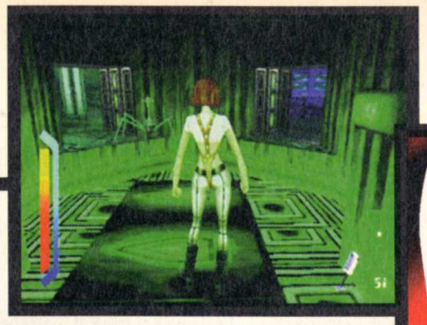
MIGHT AND MAGIC VI



Ce n'est pas le jeu du siècle mais c'est intéressant tout de même. On passe un bon moment à diriger un groupe d'aventuriers où l'on combat de nombreux monstres, où l'on aboutit bon nombre de quêtes plus ou moins complexes. L'histoire est assez classique : le roi Roland a disparu et des catastrophes s'abattent sur son royaume. C'est à vous de remettre tout en ordre comme d'habitude. Le gros défaut du jeu est le moteur 3D, assez catastrophique. La durée de vie est assez importante, d'autant plus que le jeu n'est pas linéaire.

Config : P 200

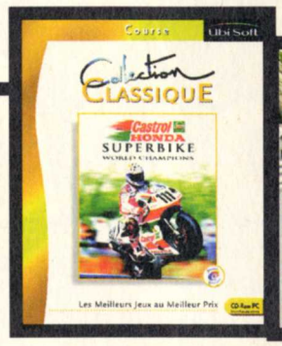
Le Cinquième élément



C'est une grosse licence mais le jeu est la hauteur du film : on s'ennuie ferme. Et en plus, ce n'est pas beau et le clipping est monstrueux. Bref, là, on passe son chemin.

Config : P 166

Castrol Honda Superbike World Champions



Attention, si je parle de ce jeu de motos dans cette rubrique, ce n'est pas pour en dire du bien, c'est juste pour attirer votre attention sur le fait qu'il ne faut pas le confondre avec SBK, autrement dit Superbikes. Ce jeu au nom très long est beau mais c'est son seul intérêt car le comportement de la moto est vraiment trop étrange et cela s'en ressent vraiment sur la maniabilité.

Config : P 233

Flying Corps Gold

Ce jeu est assez vieux mais reste assez intéressant. On pilote des coucous de la Première Guerre mondiale et on peut voler sur les traces des grandes stars de l'époque : Richthofen, Ball, Guynemer... Pour allonger la durée de vie, il y a un éditeur de missions et on peut jouer en Multijoueur. À ce prix-là, c'est sympathique.

Config : P 166

Missing in Action + La guerre des mondes

Cherchez l'intrus. Bon, en fait, cette gamme "Replay bis" de GT est composée de deux jeux dans chaque boîte. Un des deux tire l'autre : Missing in Action est un jeu moyen, La guerre des mondes est très mauvais. Missing in Action se déroule au Viêt-Nam ; vous dirigez un hélicoptère et vous devez accomplir de très nombreuses missions. Certains effets sont vraiment jolis. Le jeu est assez dur cependant. La guerre des mondes est censé s'inspirer du roman de Wells. C'est un jeu de stratégie en temps réél plutôt loupé. On ne s'attardera pas dessus ; c'est vraiment très décevant car l'idée de départ était vraiment bonne.

Config : P 233

Les duos de Microsoft

Comme l'an dernier, Microsoft sacrifie une partie de sa gamme aux rapaces que nous sommes. Pour résumer, si vous achetez un des vingt-six produits sélectionnés, vous pourrez en recevoir un gratuitement, à choisir sur une liste de huit (Opération Duo : 35 F de frais de port en sus). Si vous en achetez deux, vous en recevrez trois (opération XXL : 70 F de frais de port en sus).

Je ne vais pas lister les vingt-six produits ici ; disons que cela va de Age of Empires II à Windows en passant par les souris Intellimouse, Encarta ou les SideWinder. Parmi les huit produits, on a : Monster Truck Madness 2, Motocross Madness, Cart Precision Racing, Pinball Arcade, Golf Edition 99, Puzzle Collection, Mon atelier de cinéma en 3D et Picture it ! 99.

Bon, dommage, il faut payer les frais de port, ça ne se passe pas au magasin.

Compilations

Virgin/Interplay pond trois compilations ce mois-ci. Sur le papier, c'est toujours relativement correct et à un prix honnête. Mais on a vraiment l'impression que Virgin racle les fonds de tiroir. En effet, soit les jeux présentés sont vieux, soit on nous présente la quatrième ou cinquième édition d'un jeu en compilation. On aimerait bien des compils un peu plus rafraîchies...

- **La quinzième anthologie** contient 15 jeux. En voici les points forts : Fallout, Redneck Rampage, Stonekeep, Virtual Pool, Max. Ça coûte 200 F.
- **Beau Jolli 1** : sous ce nom ridicule se cachent des jeux assez anciens que l'on a déjà vus ailleurs à prix réduit : Civilization, Carmageddon, F16 Agressor, Earth Worm Jim, Network Q Rally. On trouve cette compil à 250 F.
- **Beau Jolli 2** : sous ce nom tout aussi ridicule se cachent des jeux qui n'ont rien en commun ; cette compil à l'air plus sympa que la précédente : Grand Prix, Transport Tycoon, Pitfall, Interstate 76, Screamer Rally. On la trouve à 250 F.
- **Coups doubles** : tiens une autre compilation, qui n'en est pas vraiment une d'ailleurs ; disons plutôt un pack. Sin est livré avec son add-on aux alentours de 200 F. Dans les sorties en budget, on trouve toujours les jeux dans leurs dernières versions. Vous aurez donc la version de Sin patchée. Elle est beaucoup plus rapide que la version que nous avions testée à l'époque où chaque niveau mettait une minute pour se charger.

7 raisons pour perdre la tête

$hopping

QUOI ACHETER DE BEAU CE MOIS-CI ? LA RÉPONSE EST DANS CES PAGES. C'EST VRAI QU'ON RETROUVE SOUVENT LES MÊMES, MAIS LES CONSTRUCTEURS PROPOSENT DES CATALOGUES DE PLUS EN PLUS COMPLETS. ALORS FORCÉMENT, EN DEUX PAGES, ON A À PEINE LA PLACE D'EXPOSER LES NOUVEAUTÉS... ***«François***

MAXI SOUND FORTISSIMO

Fort du succès de sa carte son à usage professionnel, l'Isis, Guillemot Corporation vise maintenant le monde des gamers non dénués d'oreille. La carte est au format PCI, elle propose deux sorties pour haut-parleurs avant et arrière, une entrée micro, une entrée ligne et surtout une sortie audio numérique (avec une vraie connectique numérique, pas un jack), et enfin, le port midi/joystick.
Cette carte intègre le circuit XG Yamaha permettant de satisfaire les joueurs qui auraient un penchant musicos, sans vouloir pour autant investir dans une carte pro.
La Fortissimo devrait se tailler une bonne part du marché, allegro.

Constructeur : Guillemot Corporation
Prix : env. 400 F

TRUST MULTI GAMER SWITCH

Deux mots pour cet accessoire destiné aux plus nantis qui possèdent plusieurs périphériques de jeu. Si vous possédez un pad, un joystick et un volant, et que cela vous gave de débrancher/rebrancher, cet objet est fait pour vous, puisqu'il s'agit d'un switch supportant quatre périphs. Pratique.

Constructeur : Trust
Prix : env. 150 F

MAXI FLAT SPEAKERS 2.0

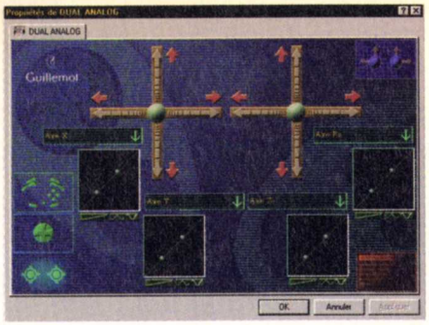
Il ne s'agit pas uniquement de décorer le bureau avec ces enceintes, mais aussi d'avoir du son. Pour cela, elles utilisent la technologie Biplanar de Slab, qui consiste en un panneau électroacoustique qui se met à vibrer sous l'effet de micropointes. Cette technique offre bien sûr un énorme avantage : la taille réduite de l'objet et l'encombrement diminuent d'autant sur le bureau. Chaque avantage ayant son inconvénient, on notera un rendu très moyen dans les basses fréquences. Mais le but n'est pas de proposer un système hi-fi, mais plus des enceintes multimédia de qualité ne prenant que très peu de place. Et c'est réussi !

Constructeur : Guillemot Corporation
Prix : env. 350 F

OLITEC SELF MEMORY 2000

Olitec lance une offre spéciale avec son nouveau modèle de modem. Le Self Memory 2000 à la norme V90, est en quelque sorte la version "sans écran" du Self Memory 56000. Ce nouveau modèle proposé à un prix moindre est accompagné du dictionnaire Hachette Multimédia Encyclopédique 99, ainsi que de deux offres d'abonnement Internet auprès de Club-Internet et Wolrd-Net.
C'est LINTERNET qui va être content.

Constructeur : Olitec
Prix : env. 890 F



Maxi Dual Analog Gamepad

"Ahahaahhh ! Un pad double analogique, comme celui de ma Play, mais pour mon PC... Wah, classe !" Voilà, c'est ce que je me suis dit en apprenant l'arrivée de cet objet. Mais là, c'est le côté joueur qui parle. Ça se sent.... Bon, ce pad est bien ce qu'il semble être, mais plus encore. Double analogique et numérique combiné, paramétrable absolument dans tous les sens (émulation complète du clavier, de la souris, réglage analogique), le tout accompagné d'une interface très "easy". Moi je dis : il me le faut !

Constructeur : Guillemot Corporation

Prix environ : 300 F

Diamond Rio 500

Après le Rio 300 qui a débité tant d'octets, voici qu'arrive la version 500, avec quelques nouveautés. Interface améliorée avec logiciel Diamond, mémoire de 64 Mo extensible à 96 par carte Smartmédia, port USB, 13 heures d'autonomie avec la pile et, et ... trois couleurs dont les très recherchées vert et violet transparents. Le Rio peut également lire des fichiers textes spécialement enregistrés comme des romans, des journaux et encore bien plus. Une évolution d'un produit qui n'est donc plus le seul sur le marché.

Constructeur : Diamond Multimédia System

Prix : env. 2290 F

Trust Cyberman

Trust étend sa large gamme de produits multimédia avec ce lecteur MP3 : le Cyberman ! Look walkman, petit écran LCD, 32 Mo de mémoire extensible par carte Smartmédia et cinq ambiances sonores. En revanche, il faudra se contenter d'un port parallèle pour tout transfert. Détail qui a son importance : ce Cyberman peut également servir de Dictaphone numérique pour deux heures de parlote. On va pouvoir enregistrer un tas de truc discrètement sans aucun bruit mécanique à redouter. Ça me donne une idée....

Constructeur : Trust

Prix : env. 1 190 F

Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes-mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Anti-aliasing
Anti-crénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Benchmark
C'est un programme qui sert à tester les performances d'un matériel, d'un périphérique. On utilisera par exemple un benchmark vidéo pour voir la vitesse d'affichage d'une carte graphique.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénients, dont le fogging.

Dessin Bitmap
C'est un dessin composé de points (ou pixels).

Dessin vectoriel
C'est un dessin composé uniquement de lignes (vecteurs). L'intérêt de ce genre d'images, c'est qu'on peut changer leur taille (zoom ou dézoom) sans altérer le dessin d'origine. Les images vectorielles sont souvent moins belles que les images Bitmap.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Écran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

FMV
Full Motion Video (cf. scène cinématique).

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Gameplay
C'est la jouabilité d'un jeu. C'est le plaisir de jouer immédiat grâce à une prise en main excellente, une difficulté bien dosée et une grande variété. C'est donc moins l'apparence que le fond qui détermine le gameplay d'un jeu.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

IA
C'est l'acronyme d'Intelligence Artificielle. On appelle ainsi la partie d'un programme informatique qui est chargée de simuler le rôle d'un adversaire humain. Plus l'IA est performante, plus les adversaires auront un comportement proche de celui de personnages réels.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement de couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Mhz
MégaHertz. Soit un million de Hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de textures affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela évite d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

RPG
C'est l'acronyme de Role Playing Game ou jeu de rôles (JDR) en français. À l'origine, c'est une forme de jeu où des joueurs se réunissent autour d'une table pour incarner des personnages dans un univers imaginaire, sous la direction d'un maître de donjon. La version informatique du RPG consiste surtout à incarner un personnage dont on gère les caractérisitiques (qui s'améliorent avec l'expérience) et l'inventaire (où se trouvent de nombreuses armes) afin de mener une aventure où les combats ont la part belle.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

CRASH TEST

3D Prophet (NVIDIA GeForce 256)

GUILLEMOT, PROPHÈTE EN SON PAYS

LA SORTIE DES CARTES À BASE DE CHIPS TNT2 AVAIT DÉJÀ ÉGRATIGNÉ LA CONCURRENCE, MAIS CE QUI ARRIVE SIX MOIS APRÈS, C'EST-À-DIRE MAINTENANT, VA FAIRE ENCORE PLUS MAL. ALORS MÊME QU'ON NE CONNAÎT QUE LES NOMS DE CODE DES PROJETS CONCURRENTS, ON PEUT DÉJÀ JOUER CHEZ SOI, AVEC LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DES CHIPS 3D : LE GE FORCE 256 !

La carte qui fait l'objet de ce test est, en quelque sorte, une pré-version. Pas vraiment une " bêta pour test ", mais une version arrivée avant celles destinées à être emballées et vendues. Sa présentation était donc des plus sobre : une petite boîte en carton blanc, un boudmouss, la notice, un câble composite/S-VHS, un CD, et une photocopie. L'impression de détenir un des objets les plus convoités du moment - il faut voir mes pupilles se dilater à l'évocation du " GeForce ", là sur mon bureau, à la vue de tout le monde, sans que personne n'en sache rien, j'avoue que j'ai aimé. C'est petit ? Certes.

FORCE G

En voyant la carte, je ne cache pas que l'on peut être déçu.... Les 32 Mo de SGRAM prennent peu de place, le chip est de petite taille (comme un TNT2), et est équipé d'un radiateur et d'un ventilo. L'épaisseur est assez mince et ne pose pas de problème de place avec les cartes voisines. Donc, avec si peu de chose sur la carte, on ne voit pas très bien d'où vient la puissance. Pas des quatre condos qui se battent en duel en tout cas ! La puissance augmentant, on peut constater que la taille des processeurs de tout poil diminue. Un PIII sans cartouche et mémoire cache, c'est misérable ! On dirait un 486.... Petit mais costaud...

En parlant de processeur, c'est justement la grande force du chip GeForce d'intégrer ce qu'on appellera désormais un GPU, ou Graphic Processor Unit. Nom assez explicite, cette unité de calcul sert donc à épauler, voire remplacer le processeur de l'ordinateur proprement dit, à calculer la positon de tous les points formant l'image. Le processeur s'en trouve d'autant mieux déchargé et peut se consacrer au reste des opérations gourmandes en calcul. Et c'est là que la carte fait la différence.

Plus besoin d'avoir le dernier processeur à 700 MHz, seul capable de suivre la carte, puisqu'elle travaille indépendamment et n'attend plus les réponses du processeur. Ainsi l'écart entre les performances de deux machines équipées d'un "gros" et d'un "petit" processeur diminue avec l'augmentation de la résolution, jusqu'à devenir quasiment nul. Les joueurs ne voulant pas racheter de config complète seront donc ravis, et pourront tout de même tirer profit d'une telle carte graphique.

DIVISER POUR MIEUX RÉGNER

Le GPU est donc le cœur même du GeForce, mais ce qui fait également la force de la chose, c'est d'avoir distingué les différentes unités de calculs spécialisées dans une fonction bien particulière. On retrouve ainsi quatre unités qui s'occupent du calcul des points, pour arriver à un affichage de 480 millions de points par seconde... Deux autres unités s'occupent du T & L (Transform and Lighting). En fait la première s'occupe de toutes les déformations subies par les objets 3D entre eux, la seconde reste spécialisée quant à elle dans le calcul et le rendu d'effets lumineux. Une dernière unité s'occupant enfin de gérer le "Cube environment mapping" qui est en fait une gestion des reflets très avancée. Avec toutes ces unités spécialisées, on comprend mieux les résultats de la carte.

L'installation de la carte dans son port AGP se fait sans encombres, les drivers n'étant pas plus exigeants tout se passe rapidement, mais avec une certaine fébrilité tout de même ....

Les drivers utilisés pour ce crash test sont en provenance de chez Guillemot France et encore en version béta. Les drivers Open GL ne sont pas encore totalement optimisés, et les D3D ne le sont pas du tout, et sont en fait les mêmes que pour les TNT2... Les performances obtenues sont donc encore en deçà de ce qu'elles seront à la sortie de la carte sur le marché.

LA CLAQUE !

C'est, pour résumer familièrement, la sensation que j'ai éprouvée devant l'écran ! Le premier jeu à s'exprimer est Quake 2, bon vieux moteur encore largement utilisé. Là, la surprise est de taille, les performances de la 3D Prophet sont 1,3 à 2,3 fois plus rapides que sur une TNT2 Ultra, pour des résolutionsallant de 800 x 600 à 1600 x 1200. Le bench s'effectue sans qu'on ait réellement le temps de voir ce qui ce passe, sauf que c'est beau. Avec Quake 3, la différence de performance est moindre : la carte reste tout de même 1,5 à 1,7 fois plus rapide que la TNT2 Ultra avec des textures 32 et 16 bit.

Mais l'impression visuelle est bien plus impressionnante ! Le jeu tourne avec

ET APRÈS ?

EH OUI, IL FAUT DÉJÀ Y PENSER, PARCE QUE CHEZ NVIDIA, ILS SONT DÉJÀ SUR LE GPU DE LA PROCHAINE GÉNÉRATION. EN FAIT, LA POLITIQUE AVOUÉE EST DE SORTIR UN NOUVEAU CHIP, DONC DE NOUVELLES CARTES, TOUS LES SIX MOIS ! IMAGINEZ DONC QUE DANS SIX MOIS LE GEFORCE SERA DÉJÀ DÉPASSÉ ! À LA LIMITE, ÇA FAIT PEUR. LA CADENCE IMPOSÉE PAR LES CONSTRUCTEURS EST SOUVENT ADOPTÉE PAR LES JOUEURS/ACHETEURS, MAIS LÀ, JE CROIS QUE ÇA COMMENCE À ALLER UN PEU VITE POUR NOS PORTE-MONNAIE. NOTEZ QUE PERSONNE N'EST OBLIGÉ DE SE RUER SUR LA DERNIÈRE NOUVEAUTÉ, LE RISQUE EST GRAND. IL FAUDRA DONC DÉSORMAIS SE RÉSOUDRE À LAISSER PASSER AU MOINS UNE GÉNÉRATION DE CARTES AVANT DE RÉINVESTIR. VA FALLOIR RÉSISTER...

3D Prophet DDR

La 3D Prophet est équipée de SGRAM, mémoire qui traite classiquement une seule information par cycle d'horloge. Le DDR de cette version spéciale de la carte provient du nom de la mémoire utilisée : la DDR RAM, et c'est bien dans le DDR que tout se passe : Double Data Rate. Cette mémoire peut donc traiter deux infos dans le même cycle et doubler ainsi la bande passante par rapport à de la classique SGRAM ou SDRAM (où le "S" indique "Single"). Cette carte sera donc destinée aux plus exigeants d'entre vous, mais pas aux moins fortunés. La carte sera vendue aux alentours de 3 000 F.

On peut apprécier sur ces photos la qualité et la finesse des textures de Quake 3. Avec tout à fond, le jeu reste magnifiquement animé et le moteur prend des tours.

toutes les options graphiques ! On ne peut pas faire plus gourmand, et pourtant la carte avale le tout sans broncher, affiche des textures magnifiquement détaillées, avec des effets lumineux dans tous les sens et une fluidité démoniaque. Là, je crois que j'ai fait des jaloux ! Un jeu aussi beau et une telle rapidité d'affichage, c'est à peine croyable. Les développeurs peuvent y aller sans souci, il y a de la marge.
Juste pour voir, nous avons essayé Dethkarz. Effectivement, les drivers sont les mêmes, et les performances aussi. On ne se servira donc pas de ces résultats pour conclure.

C'est bientôt Noël !

Bon, je crois que c'est clair. Il me faut cette carte dans mon PC. En attendant un peu, je devrais pouvoir faire passer ça dans les frais des cadeaux de Noël. Sinon, je vais avoir du mal à redescendre.
Cette 3D Prophet m'a donc fait très forte impression. Pour une version à peine optimisée en OpenGL et pas du tout en D3D, les performances du tableau sont impressionnantes, mais ce n'est rien, comparé à l'aisance visuelle. Avec cette 3D Prophet, Guillemot signe ici une bien belle intégration du chip GeForce NVIDIA. J'en connais qui sont prêts à se convertir pour moins que ça... *« François*

Bloc technique

3D Prophet Guillemot Corporation
NVIDIA GeForce 256 chip
Ramdac à 350 MHz
32 Mo SGRAM
480 millions pixels/sec
15 millions polygones/sec
2,6 Go/s de bande passante mémoire
AGP 4 X "Fast Writes"
Moteur Transform & Lighting
Cube environment mapping
Supporte : multi-texture, bump mapping, light mapping, reflection mapping, bilinear filtering, anisotropic filtering.
Prix env. : 2 190 F.

Des fps à la pelle

La machine qui a servi aux tests est un PII 350, 128 Mo, Windows 98, DX 6.1.
Drivers utilisés pour la 3D Prophet : Guillemot 3.5 et Detonator 2.08, pour la TNT2 Ultra Detonator 2.08.
Quake 3 v3.08 : Q3demo1.dm3, (trilinear filtering, text detail max)
Quake 2 : demo1.dm2
Dethkarz : Metro City

		GeForce 256	TnT2 Ultra
Quake 3	1024 x 768/32/32	37	24
	1024 x 768/16/16	57	34
Quake 2	800 x 600/16	97	72
	1024 x 768/16	95	55
	1600 x 1200/16	55	24
Dethkarz	1024 x 768/32	32	33
	1024 x 768/16	42	44

BEST OF THE BEST
HORS-SÉRIE n°4
Best of PC SOLUCES
www.pcsoluces.com
39F
LES GUIDES ET LES SOLUTIONS DES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE
CÆSAR III - CHINE - CREATURES 2 -
DUNE 2000 - GRIM FANDANGO -
HALF-LIFE - JEDI KNIGHT -
LANDS OF LORE - NEED FOR
RAMA - RING : L'ANNE
NIBELUNGEN - SIM CITY
TITANIC - TOMB RAI
202
des milliers de trucs et ast
LISTE DES JEUX AU DOS
JEUX P
HORS-SÉRIE n°3
Best of PC SOLUCES
www.pcsoluces.com
39F
202 PAGES
21 solutions complètes
• Blade Runner
• Commandos
+ de 1000 trucs et astuces pour 130 JEUX PC
LISTE DES JEUX AU DOS
automne 1998
Suisse : 11 FS • Luxembourg : 270 FL • Canada : 9,95 $ Can
Hors-série n°2
PC SOLUCES
Best of
LISTE DES JEUX AU DOS
49F
PC SOLUCES
202 PAGES
22 solutions complètes
• Age of empires
• Atlantis
• Dark eye
• Dragon lore II
• F1 Grand Prix 2
• Full throttle
• Heroes of might & magic 2
• LBA 2
• Leisure suit larry 7
• Les boucliers de quetzalcoatl
• Les chevaliers de baphomet
• Les guignols de l'info
• Lost eden
• The pandora directive
• Rivon
• The curse of monkey island
• Tomb raider
• Tomb raider II
• Under a killing moon
• Versailles
• Wing commander IV
• Zork nemesis
cadeau
1 jeu complet
BUD TUCKER
IN DOUBLE TROUBLE
un des meilleurs jeux d'aventure
(détail au dos)
PLUS DE 2000
trucs et astuces pour terminer plus de
200
Best of
PC SOLUCES
36 solutions complètes
• Alerte rouge
• Alone in the dark 1
• Alone in the dark 2
• Alone in the dark 3
• Braindead 13
• Congo
• Creatures
• Caesar II
• D
• Dragon Lore
• The dig
• Evidence
• Fade to black
• Frankenstein
• Gabriel knight 2
• Goblins 2
• Goblins 3
• Golden gate killer
• Harvester
• Ishar 3
• Indiana Jones and the fate of Atlantis
• King quest 7
• L'énigme de maître Lu
• Lost in time 1
• Lost in time 2
• Loom
• Lost eden
• The secret of monkey island 2
• Myst
• Phantasmagoria
• Sam & Max
• Shivers
• Space quest VI
• Spycraft
• Warwind
• The 11th hour
DÉTAIL DES 400 JEUX AU DOS
TOUT pour terminer vos jeux !
Des milliers de trucs, codes et astuces pour
400
JEUX PC
été 1997
Best of PC SOLUCES
CADEAU
LE JEU COMPLET
BUD TUCKER
IN DOUBLE TROUBLE
2 éditeurs de fichiers pour modifier vos sauvegardes facilement :
HEXWORKSHOP 2.54 et 2.20*
HEdit 2.1*
inclus dans le Best of N°2 : 1 jeu complet
SÉRIE n°5
st of PC SOLUCES
www.pcsoluces.com
39F
GUIDES ET SOLUTIONS
ALPHA CENTAURI - BALDUR'S GATE -
COMMANDOS LE SENS DU DEVOIR -
DAY OF THE TENTACLE - FALLOUT 2 -
HALF LIFE (CRÉEZ VOS NIVEAUX) - L'AMERZONE -
POPULOUS À L'AUBE DE LA CRÉATION -
SANITARIUM - SILVER - SIM CITY 3000 -
STARCRAFT : BROODWAR - TEX MURPHY
OVERSEER - TOMB RAIDER III (ASTUCES & SECRETS)
202 PAGES
+ de 800 trucs et astuces pour vos
LISTE DES JEUX AU DOS
JEUX PC
été 1999
39 FF - 5,95 Euros • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,75 $ Can. • D.O.M. : 47 FF

3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port)
à choisir parmi les 5.
Des dizaines de solutions complètes
+ de 5 000 trucs et astuces pour des centaines de jeux PC

N°5 + de 800 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Alpha Centauri - Baldur's Gate -Commandos le sens du devoir -Day of the tentacle - Fallout 2 -Half Life (créez vos niveaux) - L'amerzone - Populous à l'aube de la création - Sanitarium - Silver - Sim City 3000 - Starcraft : Broodwar - Tex Murphy Overseer - Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
14 solutions complètes : Caesar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 + de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°2 + 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"
2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux
22 solutions complètes : Age of Empires, Atlantis, Dark Eye, Dragon Lore II, F1 Grand Prix 2, Full Throttle, Heroes of Might & Magic 2,LBA 2, Leisure Suit Larry 7, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Les Chevaliers de Baphomet, Les Guignols de l'Info, Lost Eden, The Pandora Directive, Riven, The Curse of Monkey Island, Tomb Raider, Tomb Raider II, Under a Killing Moon, Versailles, Wing Commander IV, Zork Nemesis.

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Caesar III, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden ,The Secret of Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ❑1 - ❑2 - ❑3 - ❑4 - ❑5

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 16 (page abonnement)

PC Soluces 31

Nom : ..... **Prénom** : ..... **Année de naissance** : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville** : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

NOUVEAU ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Sur Internet : hhtp://www.pcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 4.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

système D

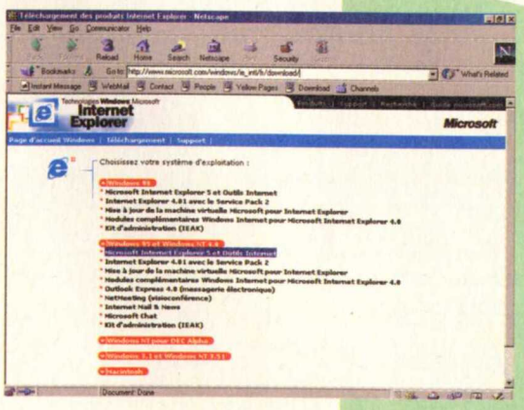
Saviez-vous que vous aviez un gestionnaire d'adresses gratuit installé sur votre ordinateur (Windows 98), vous ? Eh bien, si ! Et c'est justement ce que nous allons développer dans ce numéro. Ajoutons à cela la suite du numéro précédent concernant le changement des icônes de certains éléments du bureau de Windows et nous voilà avec un programme fort chargé. Alors trêve de bavardages et au boulot !

ARIOCH
(ariochld@aol.com)

J'AI PAS OUTLOOK EXPRESS !

Oui, parfois le monde est cruel ! Cela veut probablement dire qu'il s'agit d'un ordinateur où Windows 95 est installé. En standard, **Outlook Express** n'est livré avec Windows que depuis la version 98. Toutefois, j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle.

La bonne, c'est qu'il est possible de récupérer **Outlook Express** sur internet. Il faut dire qu'il s'agit d'une extension de **Internet Explorer 4** (et supérieur). La mauvaise nouvelle, c'est que si vous vouliez utiliser notre astuce du carnet d'adresses sans accès au Net, c'est un peu raté ! De plus, le téléchargement de **Internet Explorer 5** et, donc, **Outlook Express,** est plutôt long et de ce fait coûte assez cher. Bien que cela soit à relativiser en fonction du type de connexion dont vous disposez.Voici tout de même l'adresse où vous pouvez récupérer **Internet**

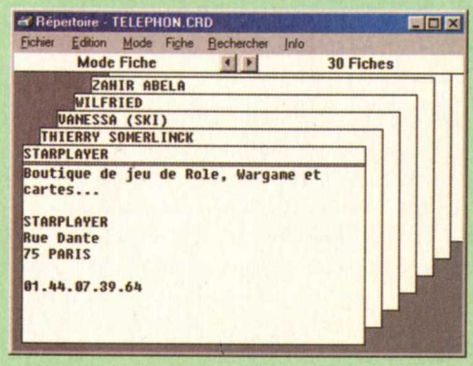


ACCÈS PLUS RAPIDE AU CARNET D'ADRESSES

On aimerait pouvoir accéder au **Carnet d'adresses** sans devoir passer par **Outlook Express,** surtout dans le cas où l'on n'utilise pas Internet. Pour cela, les plus futés auront déjà vu l'option "**Carnet d'adresses**" sur le menu "**Internet Explorer**" qui se trouve

UN CARNET D'ADRESSES

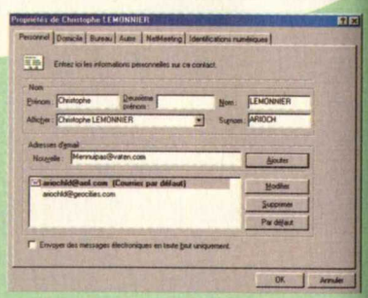
Sous Windows 3.1, nous avions la possibilité d'utiliser un petit programme où l'on pouvait entrer des fiches pour se constituer un carnet d'adresses. Il s'agissait du **Répertoire**. Malheureusement, celui-ci a disparu avec Windows 95. N'y a-t-il donc plus aucun moyen de se constituer un carnet d'adresses sans dépenser d'argent ? En fait, si ! Pour Windows 98, pas de problème puisqu'il est livré avec **Outlook Express**. Ce logiciel est tourné vers la gestion des courriers et news en provenance d'Internet. Seulement, rien ne vous empêche d'utiliser le carnet d'adresses pour tous vos contacts et ce même si vous n'avez pas d'accès au Net. En effet, un programme **Carnet d'adresses** est inclus dans **Outlook Express**. Et celui-ci permet d'entrer les adresses E-mail de vos correspondants mais aussi leurs adresses, numéros de téléphone et autres informations les concernant.

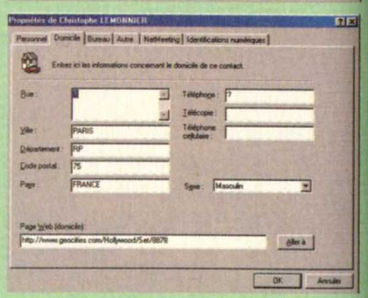


UTILISER LE CARNET D'ADRESSES

C'est assez simple d'utiliser le **Carnet d'adresses**. On peut voir la liste des personnes et il n'y a qu'à double-cliquer sur un nom pour que sa fiche apparaisse avec toutes ses informations.

Pour entrer une nouvelle personne, cliquez sur l'icône "**Nouveau contact**". L'écran qui s'affiche permet ensuite d'entrer le nom, le prénom ainsi que les différentes adresses E-mail. D'ailleurs pour entrer une adresse, il faut la taper dans "**Nouvelle**" et ensuite cliquer sur "**Ajouter**". En fait, si la personne n'a qu'une seule adresse E-mail, vous n'êtes pas obligé de cliquer sur le bouton "**Ajouter**" pour qu'elle soit prise en compte.





Il nous manque l'adresse, le numéro de téléphone et pas mal d'autres informations. Pour y accéder, cliquez sur les différents onglets qui permettent de changer de panneau.

"**Domicile**" - Adresse complète, téléphone, sexe et adresse d'une page internet personnelle.

"**Bureau**" - Adresse et nom de la société des coordonnées où travaille la personne, fonction, service, téléphone et adresse de la page Internet de travail.

"**Autre**" - Permet d'entrer des informations supplémentaires sous la forme d'un simple texte.

"**NetMeeting**" - Informations pour contacter la personne pour une conférence Internet.

"**Identification numérique**" - Stocke les informations concernant la signature numérique qui permet de certifier que le mail provient bel et bien de cette personne.

dans "**Programmes**" auquel on accède par le bouton "**Démarrer**" de la barre de tâches. Mais pour aller plus vite, il est préférable de créer un raccourci sur le bureau qui mène directement au **Carnet d'adresses**. Pour cela, ouvrez la fenêtre du disque dur **(C:)** puis celle de "**Program Files**". Double-cliquez sur le dossier "**Outlook Express**" pour l'ouvrir. À l'intérieur, vous verrez un programme "**Wab.exe**". Cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et sans relâcher, déplacez-vous à un endroit où il n'y a rien sur le bureau. Lâchez le bouton et choisissez l'option "**Créer un ou des raccourci(s) ici**" sur le menu contextuel. Changez le nom du raccourci de "**Raccourci vers Wab.exe**" en "**Carnet d'adresses**". Et voilà, maintenant il vous sera possible de cliquer directement sur ce raccourci pour lancer le **Carnet d'adresses.**

FAIRE UN MAILING GRÂCE À UN GROUPE

Dans le cas où vous pouvez envoyer des mails sur le Net avec **Outlook Express**, il est possible de sélectionner un groupe pour envoyer le même message à tous les contacts qui en font partie. Pour ce faire, cliquez sur la partie gauche pour sélectionner un groupe puis cliquez sur l'icône "**Envoyer du courrier**".Composez votre message et cliquez sur "**Envoyer**". Tous les contacts du groupe que vous aviez sélectionnés recevront le même message !

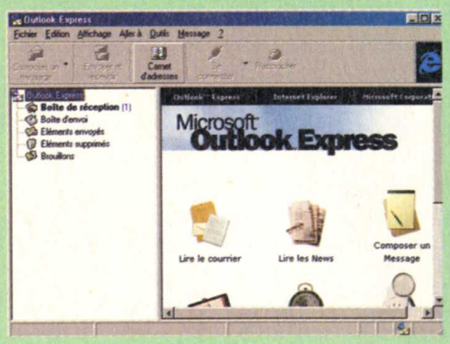
Bien entendu, ceux qui n'ont pas accès au Net ne sont pas concernés par les mailings !

Pour ceux qui peuvent le faire, il faudra configurer **Outlook Express** en lui indiquant certaines informations (**SMTP** et **POP3**) pour que vous puissiez envoyer le mail. Mais c'est une autre histoire...

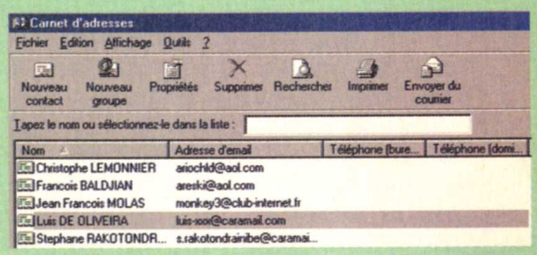
ACCÉDER AU CARNET D'ADRESSES

Lorsque **Outlook Express** est correctement installé, vous devez voir une icône sur le bureau de Windows.

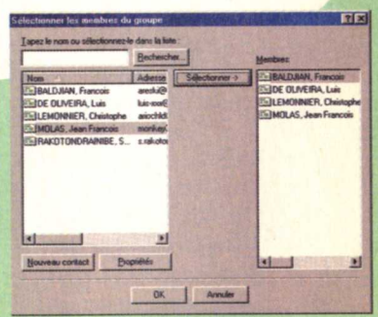
Il est pourtant possible que cette icône n'apparaisse pas. Quelqu'un l'a peut-être effacée en pensant que cela ne servirait à rien tout en encombrant le bureau. Il est toujours possible d'accéder directement à **Outlook Express** grâce au menu du bouton **Démarrer**. Allez dans "**Programmes**", "**Internet Explorer**" et cliquez sur "**Outlook Express**".



Une fois que vous avez lancé **Outlook Express**, cliquez sur l'icône "**Carnet d'adresses**" et vous lancerez le **Carnet d'adresses**.



TRIER LA LISTE DE CONTACTS



Par défaut, les contacts à l'intérieur du carnet d'adresses sont classés de manière alphabétique en utilisant le prénom. Pas vraiment une bonne chose puisque généralement, on recherche plutôt une personne grâce à son nom de famille.

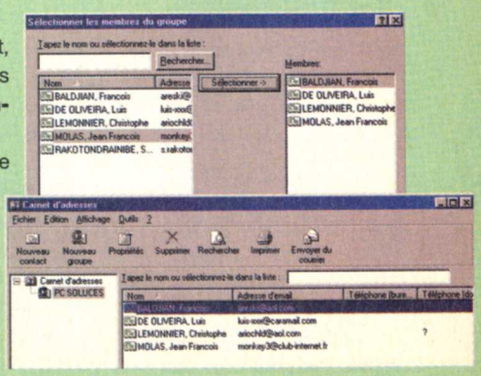
Cliquez sur le menu "**Affichage**" et allez sur l'option "**Trier par**" et cliquez sur "**Nom**" qui se trouve juste en dessous de "**Prénom**". La liste sera alors classée par le nom de famille des contacts.

Il est aussi possible de faire un tri en fonction de l'adresse E-mail (par défaut dans le cas où il y en a plusieurs) ou des numéros de téléphone. "**Croissant**" et "**Décroissant**" indiquent si l'ordre de tri se fera par le début ou la fin. Plus clairement, dans un ordre alphabétique, on ira du début à la fin de l'alphabet avec "**Croissant**" et inversement avec "**Décroissant**". Pour les numéros de téléphone, ce sera un classement numérique et non alphabétique mais vous avez très certainement compris le concept.

CRÉATION DE GROUPES D'ADRESSES

Généralement, dans un carnet d'adresses, on va stocker un très grand nombre de coordonnées et finir par avoir une gigantesque liste de noms. Pour aller plus vite, il est possible de placer des noms dans un groupe. Par exemple, on peut créer un groupe "**Amis**", un autre "**Relations de travail**" ou "**Cercle amical des esthètes**" (nous, on n'en connaît qu'un, faut dire). Enfin, comme vous voulez. Dans notre exemple, nous allons créer un groupe "**PC Soluces**".

Cliquez sur l'icône "**Nouveau groupe**". Sur l'écran qui suit, indiquez le nom du groupe ainsi qu'un petit descriptif dans "**Remarques**". Ensuite, cliquez sur le bouton "**Sélectionner les membres**".



Choisissez les adresses que vous voulez ajouter au groupe et cliquez sur le bouton "**Sélectionner ->**". Une fois que vous avez mis toutes les adresses qui vous intéressent, cliquez sur "**OK**" pour refermer les deux fenêtres.

La façon dont est organisé le **Carnet d'adresses** sera alors changée. Sur le côté gauche, il sera possible de sélectionner l'intégralité des contacts ou seulement ceux qui font partie de l'un des groupes que vous aurez définis.

CHANGER D'AUTRES ICÔNES

De la même façon que l'on peut changer l'icône du **Poste de travail** (voir le précédent numéro) et de la **Corbeille**, il est possible de modifier d'autres éléments. Ouvrez l'éditeur de la base de registres en double-cliquant sur "**Regedit.exe**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Double-cliquez sur "**Hkey_Classes_Root**" puis sur "**Clsid**". Ensuite, cherchez la clef de l'élément dont vous voulez modifier l'icône. Double-cliquez dessus et vous devriez pouvoir cliquer sur "**DefaultIcon**". Il n'y aura alors plus qu'à modifier la valeur "(Défaut)" pour lui donner le chemin de l'icône de votre choix. Voici la liste des clefs :

Accès réseau à distance - **{992CFFA0-F557-101A-88EC-00DD010CCC48}**

Dossiers Imprimantes - **{2227A280-3AEA-1069-A2DE-08002B30309D}**

Dossiers Mes documents - **{450D8FBA-AD25-11D0-98A8-0800361B1103}**

Panneau de configuration - **{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}**

Tâches planifiées - **{D6277990-4C6A-11CF-8D87-00AA0060F5BF}**

Voisinage réseau - **{208D2C60-3AEA-1069-A2D7-08002B30309D}**

OÙ TROUVER DE NOUVELLES ICÔNES ?

Vous trouverez des icônes prêtes à l'emploi sur le CD-Rom. Sympa, non ? Vous n'y trouverez peut-être pas votre bonheur, alors voici une sélection de sites Internet où vous aurez accès à un très grand nombre de fichiers icônes (ICO).

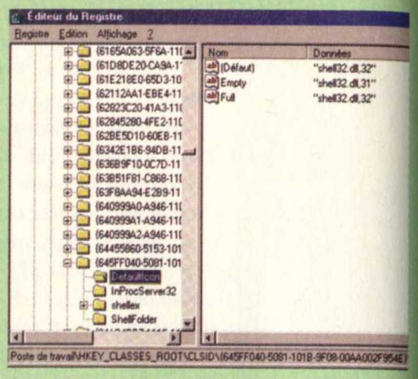
Icon City - **http://www.yoink.com/iconcity/**

WinFiles Desktop Icons - **http://www.winfiles.com/apps/98/icons.html**

Digital Garage - **http://www.digitalgarage.net**

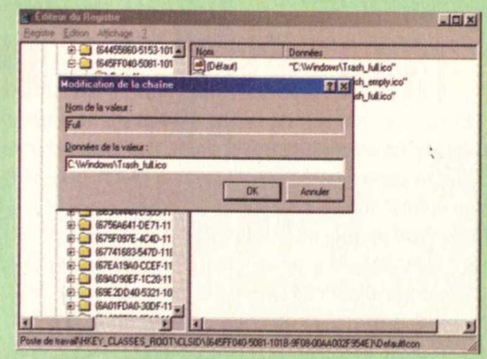
CHANGER LES ICÔNES DE LA CORBEILLE

Dans le numéro précédent, nous avions vu comment changer l'icône du **Poste de travail** de Windows. Cette fois-ci, nous allons en modifier d'autres selon notre convenance à commencer par la **Corbeille**.



Ouvrez l'éditeur de la base de registres en double-cliquant sur "**Regedit.exe**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Double-cliquez sur "**Hkey_Classes_Root**". Étant donné que cette section contient un nombre énorme de clefs, cela va probablement prendre un petit moment avant que vous ne voyiez l'arborescence se révéler. Ensuite, double-cliquez sur "**CLSID**" puis cherchez "**{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}**". Double-cliquez sur cette clef pour voir "**DefaultIcon**".

Une fois que vous aurez sélectionné "**DefaultIcon**", vous verrez apparaître sur la droite "**(Défaut) "shell32.dll,32"**", "**Empty "shell32.dll,31"**" et "**Full "shell32.dll,32"**". On trouve donc ici l'emplacement des icônes qui seront utilisées lors de l'utilisation de la corbeille. "**(Défaut)**" et "**Full**" sont identiques. Mais si vous modifiez l'un, n'oubliez pas de modifier l'autre. Ces deux valeurs indiquent l'icône qui sera utilisée pour la corbeille lorsque celle-ci sera pleine. C'est-à-dire au moment où elle contiendra au moins un élément. Au contraire de "**Empty**" qui indique une icône qui représente la corbeille une fois que celle-ci ne contient aucun élément. Donc, lorsqu'elle est vide !



Vous pouvez donc indiquer le chemin d'une autre icône ou d'une librairie d'icônes (et n'oubliez pas d'ajouter une virgule suivie du numéro de l'icône dans ce dernier cas) tel que nous vous l'avons expliqué dans le numéro précédent.

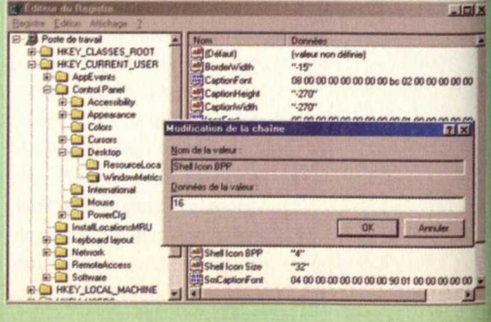
Double-cliquez sur "**(Défaut)**", "**Empty**" et "**Full**" pour modifier les icônes à utiliser. Sous "**Données de la valeur**", vous obtenez le chemin complet qui pointe vers l'icône. Vous pouvez utiliser vos propres icônes. Il suffit simplement d'indiquer le chemin complet où elles se trouvent. Par exemple, j'utilise deux icônes qui s'appellent "**Trash_empty.ico**" et "**Trash_full.ico**". Je les ai copiées au préalable dans le répertoire de Windows. J'indique donc "**C:\Windows\Trash_full.ico**" dans "**(Défaut)**" et "**Full**". Et je mets "**C:\Windows\Trash_empty.ico**" dans "**Empty**"

Et voilà. Une fois que le rafraîchissement du bureau aura été fait, vous verrez votre icône. Pour forcer le rafraîchissement du bureau, je vous rappelle qu'il suffit d'appuyer sur la touche "**F5**" si le bureau est sélectionné (rien d'autre n'est sélectionné, ni fenêtre, ni programme).

AFFICHER DES ICÔNES EN 16 MILLIONS DE COULEURS

Pour les retardataires qui utilisent toujours Windows 95, vous devez savoir que par défaut, les icônes sont affichées dans un nombre limité de couleurs. Dommage surtout que nos cartes vidéo affichent depuis bien longtemps un nombre de couleurs bien plus important. L'astuce qui suit permet d'indiquer à Windows qu'il peut utiliser le maximum de couleurs possible pour l'affichage des couleurs sans la restriction habituelle.

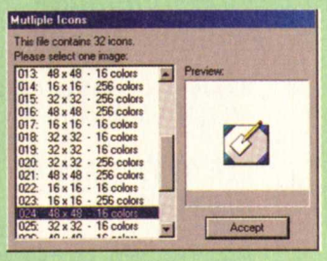
Ouvrez l'éditeur de la base de registres en double-cliquant sur "**Regedit.exe**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Double-cliquez sur "**Hkey_Current_User**", "**Control Panel**" et "**Desktop**". Cliquez sur "**WindowMetrics**". Vous devriez alors trouver une valeur "**Shell Icon BPP**". Normalement, par défaut, elle indique "**4**". Double-cliquez dessus et remplacez la valeur qui se trouve là par un "**16**". Pour que la modification prenne effet, il faudra redémarrer Windows. Les icônes seront alors beaucoup plus jolies, surtout celles qui étaient prévues pour être affichées en un plus grand nombre de couleurs.



EXTRAIRE UNE ICÔNE AVEC IRFAN VIEWER

Le mois dernier, je vous avais dit qu'il n'existait qu'un seul moyen simple pour trouver le numéro d'une icône qui se trouve à l'intérieur d'une librairie ou d'un programme. La chose est très contraignante. Il est donc peut-être plus simple et rapide d'extraire l'icône dont vous avez besoin d'une archive ou d'un programme pour l'utiliser ensuite. Nous allons voir comment faire cela avec **Irfan Viewer** qui est un logiciel distribué en Freeware (gratuitement). D'ailleurs, ce logiciel se trouve sur le CD-Rom du numéro précédent de **PC Soluces**.

Lancez **Irfan Viewer** et choisissez l'option "**Open**" sur le menu "**File**". Pointez sur l'un des programmes ou librairies dans lesquels il y a des icônes. S'il y a plusieurs icônes dans le fichier, vous obtiendrez un écran de sélection où vous pourrez voir dans la partie gauche de l'écran le numéro de l'icône ainsi que sa résolution (taille et nombre de couleurs). Dans la partie droite, on peut voir un aperçu de l'icône sélectionnée. Le premier nombre qui se trouve sur la partie gauche de l'icône que vous voulez utiliser n'est hélas pas celui que l'on pourrait utiliser. D'ailleurs, c'est fort dommage. Choisissez l'icône de votre choix et cliquez sur le bouton "**Accept**". Il n'y a plus qu'à sauvegarder l'icône grâce à l'option "**Save as**" dans le menu "**File**". N'oubliez pas de lui donner un nom et spécifier "**(*.ICO) Windows Icon**" dans "**Type**". Vous obtiendrez alors un véritable fichier icône indépendant prêt à être utilisé ! Vous pouvez utiliser cette technique pour extraire des icônes des différentes librairies ou de tout programme qui en contient.



LES FICHIERS QUI CONTIENNENT DES ICÔNES

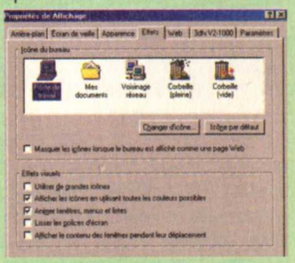
On peut trouver beaucoup de fichiers qui contiennent un grand nombre d'icônes sous Windows. Voici la liste de ceux qui en contiennent le plus :

WINDOWS\EXPLORER.EXE
WINDOWS\MORICONS.DLL
WINDOWS\SYSTEM\COOL.DLL
WINDOWS\SYSTEM\MODEMUI.DLL
WINDOWS\SYSTEM\MPSERV.DLL
WINDOWS\SYSTEM\PIFMGR.DLL
WINDOWS\SYSTEM\SETUPX.DLL
WINDOWS\SYSTEM\SHELL.DLL
WINDOWS\SYSTEM\SHELL32.DLL
WINDOWS\SYSTEM\SYNCUI.DLL
WINDOWS\SYSTEM\USER32.EXE

L'un des plus utilisés sur le bureau est "**Shell32.dll**"

CHANGER SANS PROBLÈMES LES ICÔNES AVEC WINDOWS 98

Nous avons donc vu un moyen de modifier les icônes du **Poste de travail** et de la **Corbeille** du bureau. Une modification pas forcément simple à réaliser puisqu'il faut passer par l'édition de la base de registres de Windows. Cette manière de faire est incontournable avec Windows 95 mais pas avec la version 98. En effet, il est possible de modifier ces icônes beaucoup plus facilement et rapidement. Bien qu'il y ait une subtilité pour la **Corbeille**. En effet, la modification sous Windows ne modifie que celle qui est sur le bureau et pas les **Corbeilles** que l'on peut trouver sur les fenêtres de chacun des disques durs. Alors que si vous suivez l'astuce avec la base de registres, vous les modifierez absolument toutes.



Pour finir il faut aussi préciser que pour certaines modifications d'icônes, il n'y aura pas d'autre moyen que de passer par la base de registres...

Cliquez avec le bouton droit sur le bureau à un endroit où il n'y a rien. Choisissez "**Propriétés**" et cliquez sur l'onglet "**Effets**". Sélectionnez le type d'icônes que vous voulez modifier et cliquez sur le bouton "**Changer d'icône...**". Sur le petit écran qui suit, vous pouvez sélectionner une icône dans la librairie déjà ouverte ou cliquez sur le bouton "**Parcourir**" pour charger une icône, un programme ou une librairie qui comporte des icônes. Les astuces pour changer les icônes avec la base de registres fonctionnent sous Window 98 mais vous irez bien plus vite de cette manière.

ICÔNE OU LIBRAIRIE D'ICÔNES ?

Nous avons vu que nous pouvions utiliser des librairies d'icônes ou extraire des icônes de celles-ci. Vous avez donc le choix. D'un côté, il faudra compter une à une les icônes pour trouver le nombre exact à utiliser (voir le précédent numéro) et c'est le seul inconvénient. Par contre, si vous faites une copie de l'icône, vous évitez le travail fastidieux. Toutefois, vous risquez peut-être d'avoir rapidement un très grand nombre de fichiers icônes qui, même si leur taille est ridicule, finiront par engorger votre disque dur (à moins que vous n'oubliiez pas d'effacer celles qui deviennent inutiles)..

MODIFIER TOUJOURS PLUS D'ICÔNES

À présent, nous allons voir comment modifier la plupart des icônes que l'on rencontre sur le bureau et dans les divers dossiers. Ouvrez une fenêtre et cliquez sur "**Options**" ou "**Options des dossiers**" dans le menu "**Affichage**".

Sur le nouvel écran qui apparaît, cliquez sur l'onglet "**Type de fichiers**" pour changer de panneau. Là, vous pourrez sélectionner un type de fichiers et donc d'icônes. Pour notre exemple, nous allons choisir le type "**Image Bitmap**". Il s'agit des fichiers au format BMP qui seront chargés dans le programme Paint. Une fois que vous l'avez sélectionné, cliquez sur le bouton "**Modifier**". Ne modifiez absolument rien sur la fenêtre qui suit et cliquez sur "**Changer d'icône**". Il vous sera alors possible de sélectionner une autre icône ou de cliquer sur le bouton "**Parcourir**" pour en charger d'autres.

De la même manière, vous pouvez modifier d'autres types de fichiers. Par contre, je dois vous prévenir que pour certains, cela ne semble pas fonctionner ! Bien que je connaisse déjà cette astuce, je remercie **Olivier Grégoire** qui m'a rafraîchi la mémoire à son propos.

QUEL QUE SOIT VOTRE ÂGE, VOUS VOULEZ TOUS DES CODES, DES CODES ET ENCORE DES CODES : J'AI COMME L'IMPRESSION QUE VOUS VOULEZ DEVENIR DES "HARDCORE GAMERS" ET DÉCOUVRIR TOUS LES SECRETS DE VOS JEUX. MAIS CETTE RUBRIQUE NE FAIT QUE DEUX PAGES, ALORS JE NE PEUX PAS TOUT PASSER, À MON GRAND REGRET. IL VA FALLOIR VOUS MONTRER PATIENT.

SOS QUESTIONS/RÉPONSES

JEFF - MONKEY3@CLUB-INTERNET.FR

RÉF. 3101 DIE BY THE SWORD, FUTUR COP L.A.P.D.

Existe-t-il des codes pour ces deux jeux ? Peut-on commander les anciens numéros de PC Soluces ?

Nicolas

Réponse expresse : Pour Futur Cop, maintenez enfoncée la touche "F10". Vous pouvez alors taper un des codes suivants en enfonçant les touches : "F2","F1","F4","F3" pour le bouclier réparé, "F2","F4","F1","F3","F1","F3","F4","F2" pour recharger l'arme 0, "F4","F3","F1","F2","F4","F3","F1","F2" pour recharger l'arme 1, "F2","F1","F2","F4","F2","F1","F3" pour recharger l'arme 2. Maintenez ensuite les touches "F10" et "F5" enfoncées pour réactiver le dernier code tapé. Pour entrer un autre code, maintenez "F10" et "F6" enfoncées puis relâche et touche. Vous pouvez alors à nouveau presser "F10" et taper un autre code.

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)
PC SOLUCES, SOS, 6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX
(REMARQUE : NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

Pour Die by the sword, maintenez la touche "F1" enfoncée et tapez un des codes suivants : mukor, golgr, btiny, mecam, dedly, bamff. Pour chaque code nouveau tapé, il faudra remaintenir enfoncée la touche "F1".

RÉF. 3102 STAR WARS LA MENACE FANTOME

Quels sont les codes pour tricher ?

Amaury Guillas

Réponse expresse : Puisque vous voulez passer du côté obscur, maintenez enfoncée la touche "Backspace" (retour arrière) et tapez l'un des codes suivants : happy, but i fell good, perfection, i like to cheat, give me life, heal it up, iamqueen, iampanaka, iamquigon, iamobi, i really stink

RÉF. 3103 ROGUE SQUADRON

Les codes ACE, TIEDUP, FARMBOY et KOELSCH ne marchent pas. Savez-vous pourquoi ?

Réponse expresse : ce sont en fait des codes qui ne marchent que sur la version Nintendo 64 du jeu.

RÉF. 3104 FALCON 4.0

Je possède ce jeu que j'adore mais qui est très buggué. N'ayant pas accès à Internet, je me demande comment obtenir des patches de mise à jour ?

F. Bosco

Réponse expresse : La réponse est simple, et pourtant beaucoup de nos lecteurs n'y pensent pas. C'est à l'éditeur de vous fournir ces patches, surtout lorsque les bugs empêchent de jouer dans des conditions correctes, ce qui est votre cas. À noter que parfois, il faut une contribution financière.

RÉF. 3105 UNE POUPÉE PLEINE AUX AS

Au 3e jour, comment faire pour entrer dans l'appartement de Louise Creel quand elle s'absente ?

Julien

RÉF. 3106 ALONE IN THE DARK

Où se trouve le broc ?

Odette Pilarek

Réponse expresse : voir réponse Réf. 2914 plus loin

RÉF. 3107 REALM OF THE HAUNTING

Dans le château de Raysiel il y a un pilier au milieu d'une grande pièce avec un trou : que faut-il mettre dedans ? Et derrière la porte 6 il y a une étoile par terre et un vitrail qui correspondent à une énigme que je ne comprends pas. Enfin, dans la pièce derrière la porte 7 il y a une autre porte que je ne peux pas ouvrir. Madame Pouzier

RÉF. 3108 MASTER OF DIMENSION

Quelle est la méthode de calcul pour sauter par-dessus les troncs dans le labyrinthe du château du sorcier ? Je n'arrive pas à trouver une cohérence.

Dany

RÉF. 3109 BALDUR'S GATE, ANNO 1602

Dans Baldur's Gate je suis bloqué au chapitre 5 car j'ai détruit la mine mais je n'accède pas à la ville de Baldur ensuite. Et pour Anno 1602, peut-on faire augmenter les matières premières ?

The Cheater

Réponse expresse : Pour Baldur's Gate, lorsqu'on est dans la mine et qu'on a tué le magicien, il faut impérativement prendre l'ascenseur qui se trouve dans ses quartiers car cela déclenche le chapitre suivant. De plus il y a un bug assez connu avec cet ascenseur : si l'on passe dessus avec des bottes de vitesse ou des personnages trop rapides, cela ne déclenche pas la "dalle" qui provoque le début du chapitre suivant. Il n'existe apparemment pas de codes pour Anno 1602

RÉF. 3110 REQUIEM

Que faut-il faire après être allé voir le corps de Judith ? Il est dit de récupérer des explosifs, mais où ?

Jacques Vardanega

RÉF. 3111 LE SECRET DU TEMPLIER

Je me trouve coincé au niveau 2 dans le château. Il y a une chouette qui me bloque le passage sur les poutres au plafond et un garde en bas qui me tire dessus. De plus il y aurait un chat à trouver (mon personnage dit "Minou, minou") mais je ne vois pas où.

Céline Blavit

RÉF. 3112 LES VISITEURS

Comment remettre les livres dans la bibliothèque pour former un mot ?

Hélène Richard

Réponse expresse : Il faut former le mot "FARINE"

RÉF. 3113 MASTER OF DIMENSIONS

Que faire devant le sarcophage et le squelette ? Que faire pour passer le diable en haut du mur égyptien ? Où faut-il utiliser le peigne ? Comment utiliser le disque d'or contre le gang ? Comment placer les signes pour baisser le pont-levis ? Y a-t-il un bug dans la salle remplie d'eau car en sortant de cette salle le jeu plante !

Patrice Collignon

Réponse expresse : Il faut utiliser le papier toilette (trouvé dans les toilettes du magasin de disques qu'on ouvre avec la clé remise par le patron après l'avoir débarrassé du gang) sur la momie. Le peigne doit être donné à une grosse femme qui se tient près d'une cuisine que l'on trouve après un second labyrinthe dans le jeu (pour passer ce labyrinthe, suivez les directions N,E,E,N,N,E,E,N,N,N,W,W,W,N,N). Le disque d'or doit être utilisé contre le chef du gang pour le battre (il y a peut-être d'autres étapes à faire avant comme par exemple remplir une outre dans la fontaine, avoir visité la dimension du vampire). Il y a une soluce complète mais en anglais sur www.avault.com

RÉF. 3114 PHANTASMAGORIA 2

Je suis bloqué au quatrième CD, car j'ai un mot de passe (Blacklotus) mais celui-ci ne correspond à aucun dossier sur l'ordinateur qu'on utilise dans le jeu.

David Fermeuse

RÉF. 3115 DELATAFORCE

Dans la mission en Indonésie, ma mission est de trouver une bombe et de la désamor-

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

RÉF. 2607 WING COMMANDER PROPHECY
Si vous n'arrivez pas à passer la mission, c'est sans doute que vous avez, comme moi, détruit le gros porteur pour vous amuser juste avant de terminer la mission précédente. Cela déclenche un bug et l'on ne peut finir cette nouvelle mission. J'ai résolu le problème en réinstallant le jeu pour le recommencer...

Yoann Brigante

RÉF. 2909 SHADOW OF THE COMET
Après avoir trouvé le calvaire, vous devez prendre trois photos en remplaçant le trépied cassé dans la fuite de Webster. Il faut en effet fabriquer un nouveau trépied avec les trois branches que l'on trouve dans la forêt (près de chez Bishop, près de chez Cobble et dans la partie nord de la forêt). Ces trois morceaux de bois sont à attacher ensemble avec la liane située au cœur de la forêt. Ensuite il suffit d'utiliser le nouveau trépied avec le matériel photo et de prendre des vues du ciel. Ensuite l'intervention d'un chat vous conduira sur les lieux d'une cérémonie occulte. Attention à ne pas vous faire repérer par le prêtre: cache-toi sur la droite de l'écran.

Autoreun

RÉF. 2914 MOTOCROSS MADNESS
Le problème de clavier que vous rencontrez avec ce jeu peut être résolu en réinstallant le jeu avec une installation différente de l'installation complète. Cela a marché dans mon cas.

Yoann Brigante

RÉF. 2914 ALONE IN THE DARK
Vous trouverez le broc dans la salle de bains au 1er étage. Il faut aller vite ou bien se protéger avec l'épée car cette pièce est occupée par un zombie qui prend son bain. On peut également trouver une trousse de secours bien utile dans l'armoire de toilette de cette pièce.

Autoreun

RÉF. 2914 THE CURSE OF MONKEY ISLAND
La tourtière et le coupe-biscuit sont dans le restaurant de Barbeblonde. Attention, pour rentrer vous devrez présenter le ticket que vous aurez trouvé dans le corps du serpent. Vous trouverez ce serpent derrière le buisson d'épicéas à couper avec les ciseaux du coiffeur à gauche du restaurant.

Autoreun

RÉF. 3017 MASTER OF DIMENSION
Il faut scier les meubles dans le feuilleton télé, prendre le tapis accroché au mur, et retourner parler à l'extra-terrestre. Il faut offrir le tapis à la voyante qui, en échange, donne le code à taper dans la salle de déstockage. Pour entrer dans le château du sorcier, il faut utiliser le cric et se glisser sous la porte. Pour ouvrir la porte de la citadelle il faut en trouver la clé dans le labyrinthe du château du sorcier mais là c'est une autre histoire. Pour passer le monstre il faut utiliser l'épée sur lui (agis rapidement !). On obtient cette épée en donnant la gemme au forgeron (cette gemme est à la fin du labyrinthe du château du sorcier).

Dany et Kristen

PC SOLUCES recherche
pour rejoindre son équipe :
TUEURS DE JEUX

Joueurs passionnés, expérimentés et motivés, sachant aussi "manipuler" la langue française

Envoyer CV et un test (deux feuillets minimum) à :

Claude Lucas - PC Soluces,
6 Bld du Général Leclerc
92115 CLICHY Cedex

cer mais je suis bloqué depuis des heures car je ne la trouve pas. Pourriez-vous me dire son emplacement ?

Anthony Garcia

RÉF. 3116 F22 LIGHTNING 3
Ce jeu est trop dur : auriez-vous des codes qui me simplifieraient la vie ?

Naddeo

Réponse expresse : pour rentrer un code, appuyez sur les touches "ctrl"+"entrée" puis tapez l'un des codes suivants : the truth is out there, fight the future, black oil, trust no one, i want to believe, this isnt happening, ghostpit. Attention, les codes doivent être tapés en minuscules. Les fans auront reconnu l'hommage à X-files de ces codes.

RÉF. 3117 SCREAMER 2
Connaissez-vous des codes pour ce jeu ?

Marjorie

Réponse expresse : Oui, bien sûr. Essaye MRTRK (?RTRK), TACAR (TQCQR), TBCAR (TBCQR),TCCAR (TCCQR),TDCAR (TDCQR),CHMPA (CH?PQ), APHRODITE (QPHRODITE). Ces codes sont à taper dans la salle des options en utilisant le clavier américain (c'est-à-dire que tu dois taper ceux que j'ai indiqués entre parenthèses).

RÉF. 3118 WORLDCRAFT (HALF-LIFE)
Que signifie le point rouge qui se crée sur la carte quand je crée un "tigger changelevel" et un bloc "infolandmark" ? Dans Half-life, quand le personnage touche le "tigger changelevel" le jeu charge la nouvelle carte mais après on a des bugs graphiques comme lorsqu'on entre dans une carte sans entité "info playerstart". J'aimerais aussi savoir comment créer des vitres pare-balles et des vitres cassables.

Horza

RÉF. 3119 FORT BOYARD LA LÉGENDE
Comment faire pour trouver la Pierre tombale sur l'île d'Aix ? Comment utiliser la régie vidéo du Fort ?

Thierry Dumont

RÉF. 3120 HALF-LIFE
Je n'arrive pas à rejoindre en réseau local la partie créée par un copain.

Nicolas Ruaud

Réponse expresse : Il peut y avoir plusieurs raisons à ce problème. Vous n'avez peut-être pas la même version du jeu (vérifiez la mise à jour), vos protocoles de connection sont mal configurés (vérifiez les paramètres réseau de Windows), vos réseaux sont mal installés (vérifiez le cable, la connection, les drivers des cartes réseau).

RÉF. 3121 HALF-LIFE
Quels sont les codes de ce jeu ? Comment activer la console ? Quelles sont les améliorations de Team Fortress ? Quelle note aurais-tu mis à Half-life si tu l'avais testé ?

Dimartes

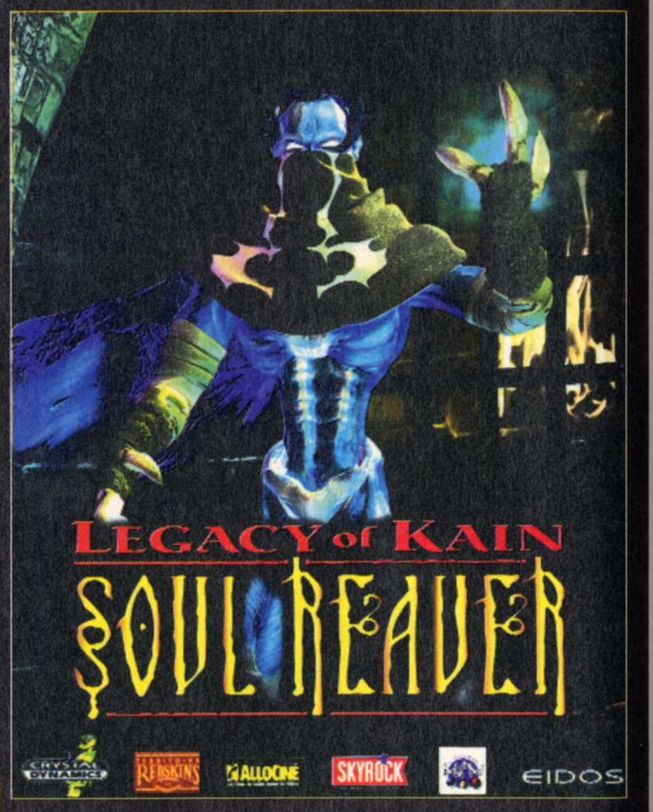
Réponse expresse : J'aurais mis 96 % à Half-life car c'est le meilleur Doom-like au monde (on passe nos nuits sur Counter Strike en ce moment). Team Fortress crée un véritable jeu en équipes car chaque joueur a des caractéristiques et des armes uniques et nouvelles (scout, soldat, infirmier, ingénieur) et personne ne peut gagner tout seul. Pour activer la console, lancez le programme hl.exe avec le paramètre "-console" (c'est-à -dire "HL.EXE -CONSOLE"). Le plus simple pour cela est de faire un raccourci sur le bureau qui lancera cette ligne de commande (bien sûr il faudra indiquer au début de cette ligne le chemin où vous avez installé le jeu comme par exemple "c:\hal-life\hl.exe -console"). Lorsque la console sera activée, vous verrez une ligne supplémentaire rajoutée au menu et vous pourrez utiliser les codes suivants en les tapant dans la console : "/god", "/noclip". Si vous lancez le jeu avec la ligne de commande "hl.exe -dev -console" vous pourrez aussi utiliser le code "impulse 101".
À noter qu'il faut parfois taper d'abord dans la console la commande "sv_cheats=1" avant d'essayer les codes. À noter aussi qu'on accède directement à la console dans le jeu en appuyant sur la touche avec un petit "2" qui se trouve en dessous de la touche "Echap".

TRICHE

Bienvenue dans la rubrique la plus amorale de PC Soluces. En effet, ici, on vous dit comment tricher dans les jeux. Comment arnaquer vos adversaires, j'ai nommé votre ordinateur ! Et tous les moyens sont bons, vous le découvrirez dans les pages qui suivent avec une sélection des meilleures astuces du moment. Et, quand il s'agit de tricher, que les jeux soient très récents ou anciens, cela n'a pas d'importance. Le but, c'est d'avancer dans les jeux ou de découvrir de nouvelles choses !

Envoyez vos astuces !

Les astuces publiées gagnent un exemplaire du jeu "Soul Reaver"



Cyber Press Publishing,
PC Soluces/Triche-Trash,
6 bd du Général Leclerc,
92115 Clichy Cedex.

TRASH

AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

CHEAT CODES
Pendant une partie, appuyez sur la touche "**ENTREE**" puis tapez l'un des codes suivants en minuscules. Ensuite, appuyez
de nouveau sur la touche "**ENTREE**" pour le valider. Si vous tapez le code en majuscules, il ne fonctionnera pas !
AEGIS - Construction rapide des unités et bâtiments.
MARCO - Révèle toute la carte.
POLO - Supprime le Fog Of War. Il est alors possible de voir sur la carte où se trouvent les unités et bâtiments ennemis.
ROCK ON - Donne 1 000 pierres.
LUMBERJACK - Donne 1 000 bois.
ROBIN HOOD - Donne 1 000 or.
CHEESE STEAK JIMMY'S - Donne 1 000 nourriture.
I LOVE THE MONKEY HEAD - Donne une unité VDML.
HOW DO YOU TURN THIS ON - Donne une voiture Cobra.
TO SMITHEREENS - Donne un saboteur. Il s'agit d'une unité suicidaire qui peut faire beaucoup de dégâts sur des unités ou bâtiments ennemis.
I R WINNER - Vous donne la victoire pour le niveau en cours.
BLACK DEATH - Détruit tous vos ennemis ce qui mène à la victoire du niveau en cours.
TORPEDOx - Détruit les bâtiments et unités du joueur "x". Généralement, vous êtes le joueur "1". Donc, si vous voulez éliminer l'un de vos adversaires, il suffit de taper "TORPEDO2", "TORPEDO3", etc... Cela éliminera le joueur "2", le joueur "3"...
RESIGN - Vous fait perdre la partie en cours.
WIMPYWIMPYWIMPY - Détruit tous vos bâtiments et tue toutes vos unités ce qui, fatalement, vous fait perdre le niveau en cours.
NATURAL WONDERS - Vous donne le contrôle des animaux. Il n'y a pas moyen de revenir en arrière ensuite si ce n'est de quitter la partie en cours pour en recommencer une autre.
Pour les codes qui donnent de nouvelles unités, il faut savoir que ces dernières apparaissent dans votre bâtiment principal. Si, dans une mission, vous n'avez pas le bâtiment principal ou qu'il a été détruit, le code n'aura aucun effet.

DRAKAN

CHEAT CODES
Pendant une partie, appuyez sur la touche où il y a une "*" sur le clavier. Attention, celle du clavier normal. Cela ne fonctionne pas avec la touche du clavier numérique. Vous pourrez alors taper un message. Entrez l'un des codes suivants :

IAMGOD - Affiche le message "Vous avez les faveurs des dieux" et vous rend invincible. Vous pouvez taper une nouvelle fois le code pour désactiver l'invincibilité.
SMOGHEAD - Affiche le message "Vie maximum" et, bien entendu, remet votre énergie vitale à son maximum.
DEBUG ON - Active le mode Debug.
DEBUG OFF - Désactive le mode Debug.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

ALLER DIRECTEMENT À LA FIN DU JEU

Il est possible de voir directement la fin du jeu sans jouer. Pour cela, pendant une partie, et peu importe l'endroit où vous vous trouverez, appuyez sur les touches "**SHIFT**" et "**W**" en même temps. Vous obtiendrez alors un message "**Etes-vous sûr de vouloir gagner? (O/N)**". Il n'y a plus qu'à répondre par l'affirmative en appuyant sur la touche "**O**" pour assister à la fin du jeu !
Si vous appuyez sur n'importe quelle autre touche, vous continuerez à jouer normalement comme s'il ne s'était rien passé.

GRUNTZ

CHEAT CODES
Pendant une partie, appuyez sur la touche "**ENTREE**" puis tapez l'un des codes suivants. Il n'y aura plus qu'à appuyer sur la touche "**ENTREE**" de nouveau pour valider le code.

MPMEEPMEEP - Le Grunt sélectionné devient plus rapide pendant quelques secondes.
MPOHMYGODTHEYKILLEDKENNY - Le Grunt sélectionné est transformé en grande faucheuse pendant quelques secondes. Le Grunt est habillé en noir et tient une faux.
MPCLOAKINGDEVICE - Le Grunt sélectionné devient invisible pendant quelques secondes.
MPRIORIO - Active tous les niveaux jusqu'à "Trouble In The Tropicz" dans le menu "Questz".
MPLEMONBUTTERCREMEZ - Active tous les niveaux jusqu'à "High On Sweetz" dans le menu "Questz".
MPYOURESOMONEY - Active tous les niveaux jusqu'à "High Rollerz" dans le menu "Questz".
MPMAKEMESOMEPIE - Active tous les niveaux jusqu'à "Honey, I Shrunk The Gruntz!" dans le menu "Questz".
MPTRAITOR - Active ou désactive le mode Traitor.

Attention, si vous utilisez certains de ces codes, il vous sera impossible de faire des sauvegardes.

DRAKAN

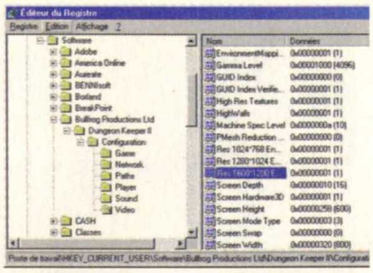
CHEAT CODES (DÉMO)
Dans la version démo du jeu, pendant une partie, appuyez sur la touche où il y a une "*" sur le clavier. Attention, celle du clavier normal. Cela ne fonctionne pas avec la touche du clavier numérique. Vous pourrez alors taper un message. Entrez l'un des codes suivants :

SANCTUARY - Active ou désactive l'invincibilité.
SMEGHEAD ou **SMOGHEAD** - Énergie au maximum.
DEBUG ON - Active le mode Debug.
DEBUG OFF - Désactive le mode Debug.

DUNGEON KEEPER 2

RÉSOLUTION D'ÉCRAN SUPÉRIEURE

On ne peut pas jouer normalement dans une résolution graphique supérieure à du 800 par 600. C'est de la théorie car il suffit de modifier un tout petit peu la base de registres de Windows pour accéder à des résolutions plus importantes.



Double-cliquez sur le fichier "**Regedit.exe**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur pour lancer l'éditeur de la base de registres. Double-cliquez dans cet ordre sur les menus pour ouvrir l'arborescence : "**HKEY_CURRENT_USER**", "**Software**", "**Bullfrog Productions Ltd**", "**Dungeon Keeper II**", "**Configuration**" et "**Video**". Vous devriez alors voir des tas de valeurs sur le côté droit de l'éditeur. Double-cliquez sur "**GUID Index**". Dans la zone de saisie qui se trouve sous "**Données de la valeur**", il y a normalement un zéro. Remplacez-le seulement par un "**1**" puis cliquez sur "**OK**". Double-cliquez sur "**Res 1024x768 Enabled**" pour faire la même modification. C'est-à-dire changer le "**0**" en "**1**". En faisant cela, vous venez d'activer la résolution "**1024 x 768**" dans le menu "**GRAPHIQUE**" du jeu.

Si vous voulez accéder à des résolutions encore supérieures, vous pouvez faire la même chose pour "**Res 1280x1024 Enabled**" et "**Res 1600x1200 Enabled**". Mais je me dois de vous mettre en garde contre le fait qu'il faut avoir une carte vidéo capable d'afficher de telles résolutions et surtout un moniteur (votre écran) prévu pour cela. Ce n'est pas la carte vidéo qui posera vraiment de problème puisque normalement les résolutions n'apparaissent pas si votre carte ne peut pas les utiliser. Non, le vrai problème, c'est l'écran car le programme n'a aucun indice permettant de savoir si, oui ou non, il sera capable de supporter ce type de résolution. Faites donc très attention !

L'ENTRAÎNEUR 3

ASTUCE

Voici une liste de quelques jeunes joueurs qui ne coûtent pas très cher. Pourtant, ils ont pour la plupart une marge de progresssion importante ce qui vous permettra de les revendre plus tard pour empocher quelques millions. Ce qui veut bien entendu dire que, entre-temps, ils joueront plutôt bien.

Richard Wright
Sol Campbell
Carlisle Clarke
Anthony Gardner
Kieron Dyer
Walter Samuel
Obaid Al-Dosary
Manel
Jon Newby
Mohammed Al-Deayea
Marcello Gallardo
Andy Cooke
Dean Keats
Peter Prospar
Pablo Aimar
Robert Douglas

Mais vous pouvez aussi recruter quelques entraîneurs qui ne paient pas de mine au premier abord :

Richard Stacey
Bob Clayton
Jurgen Klinsmann
Tommy Svensson
Glenn Stroomberg

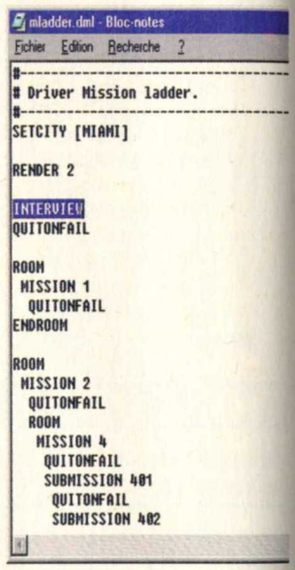
Yoann Brigante (Y.Brigante@dplanet.ch)

DRIVER

NE PAS JOUER CERTAINES MISSIONS

Si vous ne voulez pas faire la mission d'entraînement au début d'une nouvelle partie, faites la chose suivante : ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur, double-cliquez sur le dossier "**Data**" qui se trouve là et faites une copie du fichier "**Mladder.dml**". Vous n'êtes pas obligé d'en faire une copie mais cela vous permettra de revenir à la normale si jamais vous faites des erreurs. Ouvrez le fichier "**Mladder.dml**" avec le bloc-notes de Windows. Il s'agit d'un simple fichier texte qui décrit l'arborescence des missions du jeu.

Cherchez la ligne où il est écrit "**INTERVIEW**" et juste en dessous "**QUITONFAIL**". Supprimez "**INTERVIEW**" et sortez du bloc-notes. On vous demandera si vous voulez sauvegarder les changements et, bien entendu, répondez par l'affirmative. Chargez le jeu et choisissez l'option "**Un Flic Dans La Mafia**". En commençant une nouvelle partie, vous irez directement dans votre appartement sans passer par la mission d'entraînement dans le parking. On peut aussi supprimer des missions entières de cette façon. Mais dans ce cas, il faut supprimer toutes les lignes entre "**ROOM**" et "**ENDROOM**" d'un paragraphe. Par exemple, pour supprimer la mission "**LE CASSE**", il faut supprimer tout cela :




```
ROOM
        MISSION1
                QUITONFAIL
ENDROOM
```

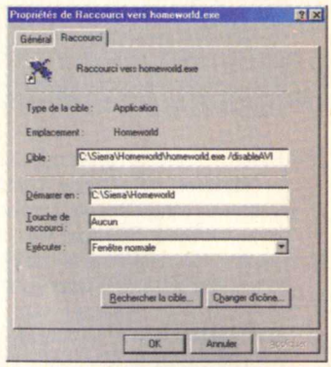
On voit bien qu'il y a un "**ROOM**" et plus loin un "**ENDROOM**". Il s'agissait d'un exemple simple car, dans certaines missions, il y a plusieurs sections imbriquées les unes dans les autres. Prenons un exemple :

```
ROOM
    MISSION2
        QUITONFAIL
        ROOM
            MISSION4
                QUITONFAIL
                SUBMISSION 401
                    QUITONFAIL
                    SUBMISSION 402
                    QUITONFAIL
                        RENDER 25
        ENDROOM
    MISSION3
        QUITONFAIL
            SUBMISSION 5
                QUITONFAIL
                SUBMISSION 53
                    QUITONFAIL
ENDROOM
```

Pour supprimer la mission 2, il faudra supprimer absolument tout entre le premier "**ROOM**" et le dernier "**ENDROOM**". On peut voir leur correspondance puisqu'ils sont sur la même colonne. En fait, vous supprimerez les missions 3 et 4 en faisant cela. Si vous voulez seulement supprimer la mission 4, il faudra effacer seulement ce qui est en gras dans le texte, donc le paragraphe "**ROOM**" et le "**ENDROOM**" qui est imbriqué dans celui de la mission 2.

Si vous avez des problèmes après ces modifications, effacez le fichier "**Mladder.mdl**" et renommez celui dont vous aviez fait une copie. Donc, renommez "**Copie de Mladder.mdl**" en "**Mladder.mdl**" et tout rentrera dans l'ordre. Si vous voulez recommencer, refaites une copie du fichier et reprenez vos modifications...

HOMEWORLD



PARAMÈTRES DE COMMANDES

Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**Homeworld.exe**" et choisissez l'option "**Créer un raccourci**" sur le menu contextuel. Vous obtenez alors un nouveau fichier du nom de "**Raccourci vers Homeworld.exe**". Cliquez avec le bouton droit dessus et choisissez "**Propriétés**". Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet "**Raccourci**". Ensuite, après le nom du programme qui se trouve à droite de "**Cible :**", on peut ajouter l'un des deux paramètres de commandes qui suivent :

/disableAVI - Passe directement au menu du jeu en sautant toutes les vidéos d'introduction.
/window - Affichage du jeu dans une fenêtre Windows.
/noBorder - N'affiche pas la bordure de la fenêtre Windows.
/freemouse - La souris est libre de se déplacer où elle veut sur l'écran (pour le mode fenêtre).
/minny - Force le jeu à se charger dans la résolution 320 par 200. Avec certaines cartes vidéo, ce mode bugue.
/640 - Force le jeu à se charger dans la résolution 640 par 480.
/800 - Force le jeu à se charger dans la résolution 800 par 600.
/1024 - Force le jeu à se charger dans la résolution 1024 par 768.
/1280 - Force le jeu à se charger dans la résolution 1280 par 1024 (attention votre écran peut ne pas supporter une telle résolution!).
/1600 - Force le jeu à se charger dans la résolution 1600 par 1200 (attention votre écran peut ne pas supporter une telle résolution!).
/noShowDamage - Désactive l'affichage des effets des dégâts sur les vaisseaux.
/noBG - Désactive l'affichage de l'image de fond (la galaxie).
/debug - Active un mode Debug. Toutefois, à l'heure où j'écris, je ne vois pas la différence avec le mode de jeu normal.

Par exemple, ajoutez "**/disableAVI**" derrière "**Homeworld.exe**" en laissant un espace entre les deux. Une fois que c'est fait, cliquez sur le bouton "**OK**" et double-cliquez "**Raccourci vers Go.exe**". Vous lancerez alors le jeu et vous accéderez directement au menu sans passer par toutes les vidéos.
Rien ne vous empêche de mettre plusieurs paramètres de commandes. Dans ce cas, il faut les ajouter les uns après les autres toujours séparés par un espace.

KINGPIN

CHEAT CODES

De nouveaux codes par rapport aux deux précédents numéros pour ce jeu.
Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**Kingpin.exe**" et choisissez l'option "**Créer un raccourci**" sur le menu contextuel. Vous obtenez alors un nouveau fichier du nom de "**Raccourci vers Kingpin.exe**". Cliquez avec le bouton droit dessus et choisissez "**Propriétés**". Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet "**Raccourci**". Ensuite, après le nom du programme qui se trouve à droite de "**Cible :**", ajoutez "**+developer 1**". Faites attention, il faut qu'il y ait un espace entre "**Kingpin.exe**" et "**+developer 1**". Une fois que c'est fait, cliquez sur "**OK**" et votre raccourci est prêt à lancer le jeu de manière à ce que vous puissiez utiliser les Cheat codes. Double-cliquez sur "**Raccourci vers Kingpin.exe**" pour démarrer le jeu. Ensuite, pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit "**2**" qui se trouve au-dessus de "**TAB**" et à gauche de "**1**". Vous pourrez alors taper l'un des codes qui suivent :

TOGGLECAM - Permet d'obtenir une vue à la troisième personne.
GIVE MODS - Donne la modification pour la mitrailleuse.
MAP KPCUT1 - Permet d'accéder à l'une des scènes cinématiques.
TEAM_PV - Permet d'accéder au niveau Multijoueur "Backstreet Rumble".
TEAM_RC - Permet d'accéder au niveau Multijoueur "All Aboard".
TEAM_SR - Permet d'accéder au niveau Multijoueur "Team Streets".
QUIT - Quitte le jeu directement.

EXPENDABLE

CHEAT CODES

La première chose que vous devez faire, c'est activer la possibilité d'utiliser les Cheat Codes. Pour cela, pendant une partie, tapez "**BOD**" puis appuyez sur la touche "**-**" du pavé numérique. Un message "**CHEATS ENABLED**" apparaîtra en bas de l'écran. Ensuite, il vous sera possible de taper l'un des codes suivants suivi de l'appui sur la touche "**-**" du pavé numérique pour le valider. Au moment où vous tapez un code, absolument rien n'apparaît à l'écran.

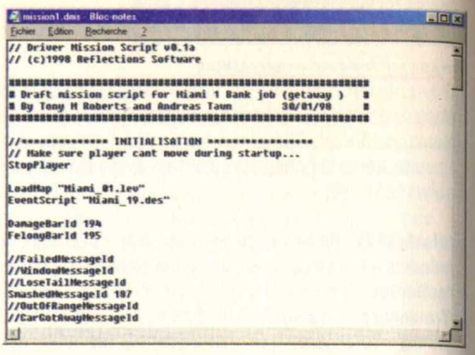
BOD - Active la possibilité d'entrer des Cheat Codes.
BING - Affiche "CHEATS DISABLED" mais n'a pas d'effet à première vue.
CRYSTALTIPS - Ajoute une vie.
ZIPPY - Énergie infinie.
ALBERTOFROG - Super grenades.
MRBENN - Permet de passer au niveau suivant.
BUCKETOFCHICKEN - Vue différente.
BUNGLE - Affiche "MMMMMM.... MIGHT WORK".
TRIZ - Affiche "TRIANGLE INFO" et active ou désactive l'affichage d'informations en haut de l'écran.
BABAPAPA - Ajoute 5 crédits.
DUNKY - Permet de voir la fin du jeu.

TRICHE

DRIVER

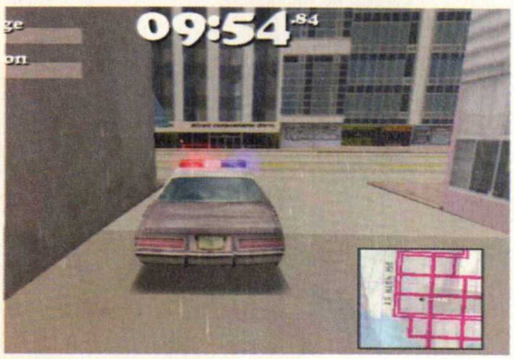
MODIFIER LES MISSIONS

Ces modifications fonctionnent avec la version finale du jeu mais aussi avec la démo qui est parue dans le numéro 30 de PC Soluces.



Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Double-cliquez sur le dossier "**Scripts**" puis sur "**Missions**" qui se trouve à l'intérieur. Vous trouverez là un très grand nombre de fichiers. Chacun d'eux contient les paramètres des missions que vous devez accomplir dans le jeu.
Ouvrons le fichier "**Mission1.dms**" avec le bloc-notes de Windows. On peut voir rapidement qu'il s'agit de la première vraie mission du jeu ("**LE CASSE**"). C'est écrit en anglais "**Miami 1 Bank Job**". À présent, on peut modifier certains des paramètres pour changer quelque peu la mission. Voici ceux que vous pouvez, sans risque, modifier :

MaxPlayerDamage x - Le nombre de dégâts que votre voiture peut prendre. Généralement, c'est fixé sur "24576". Mettez à la place du "x" quelque chose comme "99999" et vous pourrez prendre beaucoup plus de dégâts qu'auparavant.



Countdown x - Le "x" indique le nombre de secondes que vous avez pour réussir une mission. Par exemple, si vous mettez "Countdown 600", vous aurez dix minutes pour faire la mission, ce qui est un peu mieux que d'habitude.

FelonyBarId 195 x - Le "x" doit être remplacé par l'un des types de météo suivants. Donc, vous pouvez mettre à la place du "x" : "Night" pour rouler de nuit, "Raining" pour rouler sous la pluie, "Lightning" pour l'orage, "Dusk" pour la fin de journée avec le coucher de soleil ou ne rien mettre du tout.

PlayerCarType x - Remplacez le "x" par un numéro compris entre "0" et "17" en fonction de la voiture que vous voulez conduire. Le "0" indique la voiture habituelle. Mais, par exemple, vous pouvez mettre "10" pour rouler avec une voiture de police et, si vous utilisez le klaxon, vous allumerez les gyrophares ! Attention, n'utilisez pas "15", il n'y a pas de voiture avec ce numéro.

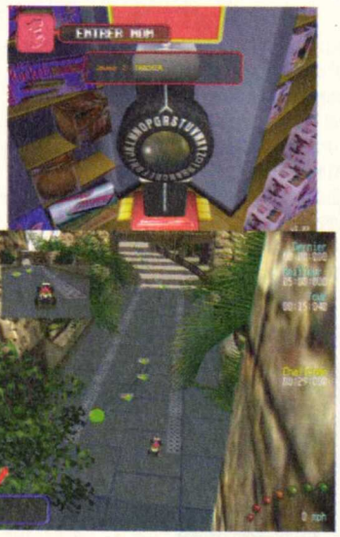
On peut modifier d'autres paramètres mais la plupart changent en fonction des missions et surtout fonctionnent en conjonction avec d'autres. Ce qui rend donc l'explication de telles modifications assez difficiles.

Pour trouver le numéro d'une mission, on peut utiliser un truc. Éditez le fichier "**Mladder.mdl**" qui contient l'arborescence des missions. Vous aurez une idée approximative de l'endroit où vous vous trouvez ainsi que du numéro de la mission, bien qu'il soit vrai que plus vous serez loin dans le jeu, plus il vous sera difficile de trouver le bon numéro de cette manière.

RE-VOLT

CHEAT CODES

À l'endroit où vous entrez votre nom habituellement, entrez plutôt l'un de ceux qui suivent. À première vue, c'est comme s'il ne s'était rien passé. Enfin ? Sauf pour les codes où l'on peut voir tout de suite le résultat comme "**CARNIVAL**". Une fois qu'un code a été activé, vous pouvez appuyer sur la touche "**Echap**" pour retaper votre nom ou entrer un autre code.
Vous devez aussi savoir que les effets de tous les codes seront désactivés la prochaine fois que vous chargerez le jeu.



CARNIVAL - Donne accès à toutes les voitures.
TRACKER - Donne accès à toutes les courses.
CHANGELING - Change votre voiture à la moitié de la course.
DRINKME - Affiche de toutes petites voitures.
URCO - Permet de sélectionner "Probe UFO" comme véhicule.
SADIST - Permet de choisir l'arme que l'on veut pendant une course en appuyant sur la touche "SHIFT" de droite.
TVTIME - Active une nouvelle vue en appuyant sur la touche "F5. Pour revenir à la vue normale, appuyez sur "F1".
MAKEITGOOD - Ajoute l'option "Edit. Circuits" comme choix de course. En fait, il s'agit de divers modes pour obtenir des informations sur les circuits. Cela peut être assez intéressant pour tester vos propres circuits.

LEGO LOCO

UNE NAVETTE SPATIALE
Placez deux radars l'un à côté de l'autre et, après un moment, un petit instant, ils se transformeront en pas de tir pour une navette spatiale.

UN ROBOT
Placez un bâtiment où l'on peut voir écrit "IG" en tout petit dessus. Ensuite, mettez un radar à droite juste à côté. Attendez un petit peu et le bâtiment se transformera en robot.

UNE ÎLE
Sélectionnez ce qui permet de placer un morceau de route en forme de coude. Placez en quatre pour faire un cercle sur la carte. Lorsque vous fermerez la boîte à jouer, cela se transforme en petite île.

HALLOWEEN
La fête d'Halloween, c'est le 31 octobre. Et, justement à cette date, il y a un train fantôme qui apparaît de temps à autre. De plus, certains décors changent (comme les lacs, etc...). Si vous n'êtes pas le 31 octobre, et que vous voulez tout de même le voir, changez simplement la date système de votre ordinateur. Et n'oubliez pas de la remettre quand vous aurez terminé.

MONSTRE DU LOCH NESS
Placez de toutes petites fleurs autour d'un lac pour voir apparaître le monstre du Loch Ness. Attention, il s'agit de la petite fleur jaune. Ne prenez pas l'icône avec les cinq fleurs de couleur différente.

EXPENDABLE

CHEAT MODES

Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**Go.exe**" et choisissez l'option "**Créer un raccourci**" sur le menu contextuel. Vous obtenez alors un nouveau fichier du nom de "**Raccourci vers Go.exe**". Cliquez avec le bouton droit dessus et choisissez "**Propriétés**". Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet "**Raccourci**". Ensuite, après le nom du programme qui se trouve à droite de "**Cible :**", on peut ajouter l'un des deux paramètres de commandes qui suivent :

-mumford - Mode Hodspodkins. Permet de trouver plus facilement les petits modules de défense qui gravitent autour du joueur.

-whostayedlate - Mode Rockhard. Démarre le jeu en énergie infinie.

-whostayedlateagain - Mode Easter Egg. Démarre le jeu avec la plupart des Cheat Codes activés (énergie infinie, vue différente...).

Par exemple, ajoutez "**-whostayedlateagain**" derrière "**Go.exe**" en laissant un espace entre les deux. Une fois que c'est fait, cliquez sur le bouton "**OK**" et double-cliquez "**Raccourci vers Go.exe**". Vous lancerez alors le jeu en mode "**Easter Egg**", une petite fenêtre vous en avertira lors du chargement.

Sur le même principe, vous pouvez essayer l'un des trois modes. Ou mieux, créez trois raccourcis pour chacun des modes. Ainsi, vous n'aurez plus qu'à double-cliquer sur celui qui vous intéresse.

UNREAL : RETURN TO NA PALI

CHEAT CODES

Avec la sortie de l'extension UNREAL, nous allons vous redonner quelques Cheat Codes. En réalité, ils n'ont pas changé. C'est pourquoi, nous ne vous en donnons qu'une poignée, la liste complète des codes étant bien plus importante. La seule chose vraiment nouvelle, c'est la liste des commandes qui permettent d'accéder aux différents niveaux. J'en profite d'ailleurs pour remercier Olivier de notre Hotline téléphonique pour son aide !

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**ù**". Elle se trouve à droite de "**M**". En appuyant sur cette touche, vous ferez apparaître un écran où il vous est possible d'entrer les commandes suivantes :

ALLAMMO - Donne le maximum de munitions pour chacune des armes.
FLY - Permet de voler.
GHOST - Permet de passer à travers les murs.
WALK - Permet de repasser en mode normal si vous êtes en train de voler ou de passer à travers les murs.
GOD - Invulnérabilité.
PLAYERSONLY - Bloque le temps.
INVISIBLE 0 - Vous êtes visible.
INVISIBLE 1 - Vous êtes invisible.
SUICIDE - Vous êtes tué instantanément.
BEHINDVIEW 0 - Vue normale.
BEHINDVIEW 1 - Vue différente.
FLUSH - Restaure l'écran en cas de bug graphique.
SHOT - Fait une capture d'écran au format BMP.

Voici la liste des commandes à taper pour accéder à tous les niveaux de l'extension de UNREAL.

OPEN ABYSS
OPEN CRASHSITE
OPEN CRASHSITE1
OPEN CRASHSITE2
OPEN DUSKFALLS
OPEN ELDORA
OPEN END
OPEN FUNDERY
OPEN GLACENA
OPEN GLATHRIEL1
OPEN GLATHRIEL2
OPEN INTER1
OPEN INTER2
OPEN INTER3
OPEN INTER4
OPEN INTER5
OPEN INTER6
OPEN INTER7
OPEN INTER8
OPEN INTER9
OPEN INTER10
OPEN INTER11
OPEN INTER12
OPEN INTER13
OPEN INTER14
OPEN INTERCRASHSITE
OPEN INTERINTRO
OPEN INTRO1
OPEN INTRO2
OPEN NAGOMI
OPEN NAGOMISUN
OPEN NALIC2
OPEN NEVEC
OPEN SPIRELAND
OPEN TOXIC
OPEN UPACK
OPEN VELORA
OPEN ENTRY

Les commandes suivantes donnent accès aux niveaux Death Match (Multijoueur) :

OPEN DMHAZARD
OPEN DMSTOMP
OPEN DMSUNSPIKE
OPEN DMTERRA
OPEN DMDAYBREAK
OPEN DMATHENA

PC SOLUCES
Vous cherchez une ASTUCE, une SOLUCE ?
Les meilleurs jeux à gagner :
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

Sam Pyjam, Pouce Pouce, Marine Malice et James Renard : Ils vous attendent sur le serveur
HUMONGOUS 08 36 68 29 19

Toute l'actualité ciné, tous les horaires.
Ciné Live
Des places de ciné, des avant-premières, des K7 Vidéo et des DVD à gagner...
3615 CINELIVE

UP! MUSIC UP!
Les chroniques des CD, les annonces des concerts.
Des places de concerts, des backstages, des CD audios, des K7 vidéo et des DVD à gagner
3615 MUSICUP

Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Shadowman, le Hit de cet été arrive sur PC.
Acclaim
Pour les dernières infos, les astuces, les soluces et les concours :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 2 4 6 8

Civilization CTP et Fighter Squadron et
ACTIVISION
Tous nos derniers jeux à gagnez :
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

CRYO
Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis, toutes les solutions de ces jeux sont sur :
3615 CRYO

Attention ! Un "Duke" peut en cacher un autre !
DUKE NUKEM
Duke Nukem Forever bientôt sur le 3615 DUKE

EIDOS
Les TOMB RAIDER, SOUL REAVER, COMMANDOS et FINAL FANTASY VII, n'ont plus de secrets pour nous. Et pour vous ?
3615 EIDOS · 3615 TOMBRAIDER · 3615 FF7 · 08 36 68 19 22

GT
Discworld Noir, Driver, mais aussi la Saga d'Abe - Oddworld et les solutions pour nos autres jeux :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

KONAMI
Les solutions de Silent Hill, Castlenavia 64 et Metal Gear Solid sont disponibles sur le
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

MICROÏDS
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux MICROIDS
3615 MICROIDS - 08 36 68 88 81

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
Apprenez à piloter avec FLY!, la nouvelle référence en simulateur de vol et à vous cacher avec Hidden & Dangerous. Astuces, solutions, concours
3615 TAKE2 - 08 36 68 57 75

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 68 : 2,23 F/min.

DUNGEON KEEPER 2

SACRIFICE

Une fois que vous avez un temple, il est possible d'organiser de petits sacrifices pour satisfaire les dieux. Certains sacrifices ne rapportent pas grand-chose alors que d'autres vous permettent d'obtenir des créatures ou des effets particuliers. En voici quelques-uns :

Deux salamandres - Donne une maîtresse noire.
Deux crapules - Donne une salamandre.
Deux elfes noirs - Donne un troll.
Deux chevaliers noirs - Donne un vampire.
Deux maîtresses noires - Donne un squelette.
Deux squelettes - Donne un elfe noir.
Deux sorciers - Donne un gobelin.
Deux trolls - Donne un sorcier.
Deux vampires - Donne un démon bilieux.
Deux démons bilieux - Donne une crapule.
Deux nains piocheurs et une maîtresse noire - Consolide tous les murs de votre donjon (une option apparaît à côté du temple).
Trois moines - Augmente votre niveau de Mana (une option apparaît à côté du temple).

Attention, l'ordre dans lequel vous faites le sacrifice est très important. Si vous devez sacrifier deux nains piocheurs puis une maîtresse noire, il faut les faire tomber dans cet ordre dans le bassin du temple. Pour cela, il faut prendre les créatures dans le sens inverse dans votre main pour qu'ensuite elles tombent dans le bon ordre lorsque vous les relâcherez.

DRAKAN

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche où il y a une "*" sur le clavier. Attention, celle du clavier normal. Cela ne fonctionne pas avec la touche du clavier numérique. Vous pourrez alors taper un message. Entrez l'un des codes suivants :

IAMGOD - Affiche le message "Vous avez les faveurs des dieux" et vous rend invincible. Vous pouvez taper une nouvelle fois le code pour désactiver l'invincibilité.
SMOGHEAD - Affiche le message "Vie maximum" et, bien entendu, remet votre énergie vitale à son maximum.
DEBUG ON - Active le mode Debug.
DEBUG OFF - Désactive le mode Debug.

FUN TRACKS

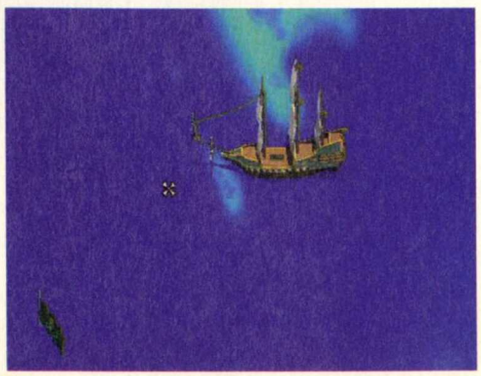
(WHITE LABEL RACING COMPILATION)
CHEAT CODES

Tapez les codes suivants directement sur le menu principal du jeu pour activer ou désactiver les effets qui sont indiqués.

SLASKTRATT - Donne accès à toutes les voitures.
SURMULE - Donne accès à toutes les courses.
STRINGS - Les autres voitures sont aplaties.
SVINPOLE - Vue arrière.
SKUNK - Affiche seulement les pneus de la voiture.
FILMJOLK - Allonge et rétrécit l'image sans arrêt.
BANARNE - Allonge les voitures en hauteur.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

PASSER LA BATAILLE NAVALE

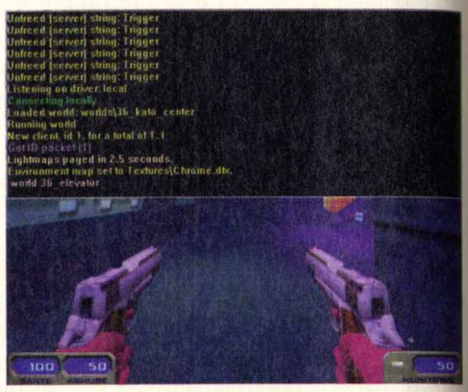


Ceci est un jeu d'aventure et certains préfèrent sûrement éviter de se casser la tête avec la bataille navale. Il est donc possible de l'éviter. Pour cela, pendant la bataille en mode rapproché (pas la carte de navigation), appuyez sur les touches "**SHIFT**" et "**V**" en même temps. Un message "**Etes-vous sûr de vouloir TRICHER pour remporter une bataille?**" s'affiche. Il n'y a plus qu'à appuyer sur la touche "**O**" et le combat prendra fin ce qui vous permettra de passer directement à la suite du jeu. Si vous appuyez sur n'importe quelle autre touche, vous continuerez à jouer normalement comme s'il ne s'était rien passé.

SHOGO : MOBILE ARMOR DIVISION

CHEAT CODES : NIVEAUX

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**%**". Une console de commandes fera son apparition et il vous sera possible d'entrer l'un des codes suivants pour aller au niveau que vous voulez.



WORLD 01_AMBUSH
WORLD 02_QUARTERS
WORLD03_MCA_DOCK
WORLD04_SHUTTLEBAY
WORLD05_LZ_MINOTAUR
WORLD06_ENTRANCE
WORLD07_AVERNUS1
WORLD08_AIRSHAFTS
WORLD09_COMM1
WORLD10_COMM2
WORLD12_COMM3
WORLD13_NEW_MCA
WORLD14_MARITROPA1
WORLD15_DEPOT
WORLD16_SLUMS
WORLD17_LOST_CAT
WORLD18_SLUMS
WORLD19_RENDEZVOUS
WORLD20_MARITROPA1
WORLD21_MARITROPA2
WORLD22_TRAM
WORLD24_CMC_SEC1
WORLD25_CMC_SEC2
WORLD26_TRAM
WORLD27_NEW_MCA
WORLD28_AIRSHIPDOCK
WORLD29_AIRSHIP
WORLD30_RESEARCH
WORLD31_AVERNUS1
WORLD32_MUSEUM
WORLD33_QUARTERS
WORLD34_ENERGY_PLANT
WORLD34_SPIRES
WORLD35_COMMAND
WORLD35_FORTRESS
WORLD36_ELEVATOR
WORLD36_KATO_CENTER
WORLD 37_GABRIEL

Pour obtenir le "_", il faut appuyer sur la touche "**8**" sans la touche "**SHIFT**".

TRASH

TEST DRIVE 4

(WHITE LABEL RACING COMPILATION)

CHEAT CODES

Allez sur l'écran qui permet de faire des sauvegardes et sélectionnez le dixième emplacement. Tapez l'un des codes suivants :

STICKIER - Plus de décollage de la voiture durant les collisions.
AARDVARK - Désactive les collisions.
ITSLATE - Dans la version 3DFX, cela désactive les effets spéciaux.
CREDITZ - Permet de voir les crédits du jeu.
SRACLLA - Permet d'accéder à toutes les voitures.
LEVELLLA - Permet d'accéder à toutes les courses.
BANDW - Mode Noir et blanc.
COLOUR - Remet l'écran en couleur lorsque vous êtes en mode Noir et blanc.
NITROXXX - Donne de la nitro quand vous appuyez sur le klaxon.
BOBCRED - Donne des crédits supplémentaires.
MIKTROUT - Grosses voitures.
MPALMER - Petites voitures.
GONZON - Active le mode Avance rapide.
GONZOFF - Désactive le mode Avance rapide.
BIRDVIEW - Vue de dessus.
SPAZZY - Sous acide !
NOAICARS - Pas de voitures dirigés par l'ordinateur en mode Réseau.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

ASTIDERC **DSTIDERC**
TSTIDERC **MASTER**

GPOLICE

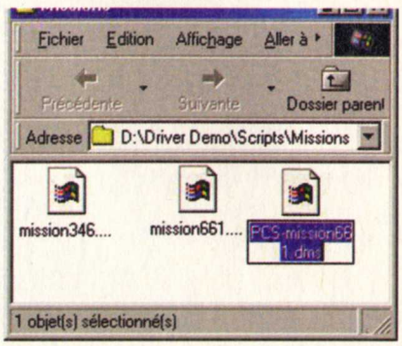
CODES

Voici tous les codes :

Niveau 1 : **MADGAV**
Niveau 2 : **DOLMAN**
Niveau 3 : **SONAGAV**
Niveau 4 : **ACEDUF**
Niveau 5 : **JOJOGUN**
Niveau 6 : **WENSKI**
Niveau 7 : **SAEGGY**
Niveau 8 : **MAZMAN**
Niveau 9 : **DAZMAN**
Niveau 10 : **DELUCS**
Niveau 11 : **ANDOOOO**
Niveau 12 : **KIMBCHS**
Niveau 13 : **ANDYMAC**
Niveau 14 : **YERMAN**
Niveau 15 : **OLLIEB**
Niveau 16 : **THEYOLK**
Niveau 17 : **TONYMASH**
Niveau 18 : **ANDYCROW**
Niveau 19 : **BIONIC**
Niveau 20 : **TSLATER**
Niveau 21 : **IAINTHOD**
Niveau 22 : **JONRITZ**
Niveau 23 : **CLAIREC**
Niveau 24 : **STEVEBOT**
Niveau 25 : **ANGUSF**
Niveau 26 : **EUANLEC**
Niveau 27 : **EDFIRE**
Niveau 28 : **STUBOMB**
Niveau 29 : **THONBOY**
Niveau 30 : **JIMMAC**
Niveau 31 : **PUGGER**
Niveau 32 : **ROSSCO**
Niveau 33 : **CAKEBOY**
Niveau 34 : **NIKNAK**
Niveau 35 : **SAGLORD**

DRIVER

MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES



Dans la démo de DRIVER qui était sur le numéro 30 de PC Soluces, on a accès seulement à une mission. Pourtant, il est possible avec une toute petite modification d'en avoir deux autres. Ce qui fait donc en tout trois missions dans la démo, et non une seule !
Ouvrez le répertoire où vous avez installé la démo sur votre disque dur. Ouvrez le dossier "**Scripts**" puis "**Missions**". Il y a trois fichiers à cet endroit : "**Mission46.dms**", "**Mission345.dms**" et "**Mission661.dms**". La démo utilise seulement la mission qui est dans le fichier "**Mission661.dms**". Renommez "**Mission661.dms**" en "**PCS-Mission661.dms**". Puis changez le nom de "**Mission46.dms**" ou "**Mission346.dms**" en "**Mission661.dms**". Rechargez la démo et vous verrez une mission différente. Pour changer de mission, il suffit simplement de renommer l'un des fichiers "**dms**" avec le nom du fichier qu'utilise le jeu dans la démo !

132PAGES MAGAZINE
TOUTE L'ACTUALITÉ POP-INDIE, ROCK, MÉTAL, ELECTRO, ROOTS ET MUSIQUES BLACK
200 CHRONIQUES DE DISQUES
DES INTERVIEWS EXCLUSIVES, DES PHOTOS INÉDITES, ETC.

55 MINUTES
DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN
SUR CD-ROM PC & MAC
CLIPS, LIVE, REPORTAGES, SESSIONS ACOUSTIQUES, PORTFOLIO, ARCHIVES, ETC.

25 F SEULEMENT
EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Drakan

Les Chevaliers du feu

JUSQU'À PRÉSENT, IL N'Y AVAIT QUE CETTE CHÈRE LARA COMME HÉROÏNE CRÉDIBLE EN MATIÈRE DE JEU VIDÉO. PSYGNOSIS A POURTANT TROUVÉ UNE NOUVELLE MUSE EN LA PERSONNE DE RYNN QUI INSPIRERA PLUS D'UN JOUEUR CAR ELLE EST TRÈS BELLE ET POURTANT DIABLEMENT DANGEREUSE DÈS QU'ELLE A UNE ÉPÉE EN MAIN. AVEC SON DRAGON ARTOKH, ELLE EST CAPABLE D'AFFRONTER LES PLUS GRANDS DANGERS. BREF, DRAKAN EST UN JEU PASSIONNANT AUX GRAPHISMES ÉTONNANTS, UN VÉRITABLE HIT QUE JE VOUS RECOMMANDE CHAUDEMENT.

ÉDITEUR	Psygnosis
CONFIG.	P166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Septembre 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez sur le CD PC Soluces différentes sauvegardes à des étapes décisives, et souvent difficiles, du jeu. Décompressez le fichier «Drakansave.zip» dans le répertoire où vous avez installé le jeu Drakan. Ces sauvegardes ont été testées avec une installation du jeu par défaut.

Après la mise à sac du village et l'enlèvement de votre frère, vous êtes en colère : des têtes vont tomber et l'aventure va commencer.

I UNE FEMME EN COLÈRE

Tuez le monstre qui surgira sur votre droite puis retournez-vous et avancez jusqu'au chariot renversé. Suivez alors la route sur la gauche jusqu'à une intersection. Prenez la route vers la droite jusqu'à la maison, tuez l'Orc et entrez. Prenez l'élixir dans la bibliothèque en face puis revenez à l'intersection et descendez la pente vers la mer à droite. Avancez et nagez droit devant vous jusqu'au coffre pour prendre les trois fioles et l'épée courte. Avancez encore tout droit et nagez en suivant la falaise jusqu'à apercevoir un rebord herbeux avec des sapins sur votre gauche. Grimpez la rampe et marchez jusqu'au tronc d'arbre abattu afin d'y prendre la hache de Duncan plantée dedans. Revenez ensuite à l'emplacement du coffre et entrez dans la grotte sur votre droite.

Le village est en ruine.

Avancez dans la grotte jusqu'au lac (attention aux Araignées : combattez-les en vous accroupissant pour les toucher plus facilement) puis plongez et nagez en suivant la paroi de droite afin de revenir sur la terre ferme dès que possible. Montez la pente puis replongez dans l'eau pour passer sous le rocher et atteindre un couloir. Tuez les Araignées et actionnez le levier au bout du couloir pour ouvrir la grille.

Anéantissez les Araignées pour entrer dans la salle. Détruisez les tonneaux à votre gauche et à votre droite pour récupérer trois élixirs. Prenez la clé d'Atimar sur la table puis actionnez le second levier près de la grille fermée afin d'entrer dans la salle suivante. Tuez l'Orc et regardez alentour puis sautez sur l'empilement de caisses pour monter sur le promontoire où se trouvent une masse et un élixir (dans les tonneaux à détruire). Descendez et dirigez-vous vers la droite. Récupérez l'élixir en détruisant les deux tonneaux puis entrez dans la salle et exterminez le monstre.

Conseil de jeu

- Votre dragon Arokh récupérera divers pouvoirs au cours du jeu mais, bizarrement, c'est le premier pouvoir qui est à mon avis le plus puissant (et le plus pratique) et qui vous permettra de triompher de tous les combats.
- N'affrontez pas les monstres les plus costauds (Chevaliers Wartokhs) de face. Tournez-leur autour en strafant (c'est-à-dire en utilisant les touches pour se décaler sur le côté) afin de les frapper dans le dos.
- Gardez vos flèches et vos potions d'invincibilité pour les monstres les plus gros, surtout à la fin du jeu, sinon vous risquez d'être bloqué.

Maintenant, montez l'escalier à votre droite pour entrer dans une maison. Prenez le gourdin posé contre le mur en face de vous. Grimpez ensuite le petit escalier et entrez dans la première pièce à droite afin de prendre l'élixir dans la bibliothèque à gauche.
Redescendez au rez-de-chaussée de la maison et passez la porte à droite de la cheminée puis la porte suivante pour vous retrouver dans le village de départ (avec encore quelques Orcs à tuer).

Suivez la route qui part vers la gauche et marchez jusqu'à ce que vous rencontriez des Charognards. Comme les Araignées, tuez-les à coups d'épée en vous accroupissant. Ensuite, avancez tout droit dans la grotte en face pour prendre la cotte de mailles sur un squelette. Revenez à l'endroit des Charognards et suivez le chemin qui grimpe en pente raide vers la droite.

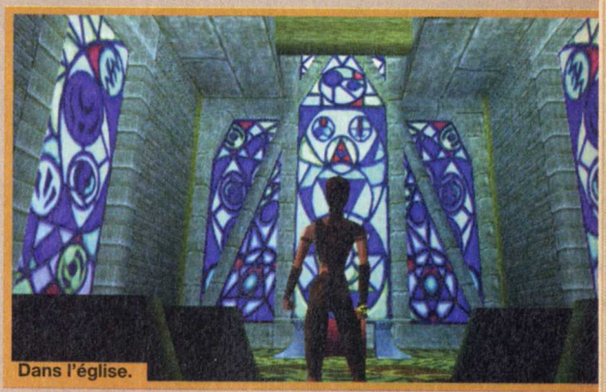
LA MAISON D'ATIMAR

Après une autre rencontre avec un Charognard, le chemin vous conduit à un pont. Plongez dans l'eau et nagez âprement à contre-courant (c'est-à-dire vers la droite du pont) une quinzaine de mètres puis revenez sur la terre ferme en grimpant la pente à votre droite. Allez au bout de la vallée afin de tuer le monstre qui sortira des toilettes : tuez-le pour avoir une potion d'invisibilité et deux élixirs. Retournez dans l'eau et suivez le courant. Juste après le pont, sortez de l'eau en montant sur la rampe à gauche puis redescendez au village (il y aura d'autres Charognards sur votre route).

Juste après la première maison (qui est en fait une taverne reconnaissable à l'enseigne), suivez la route qui part à droite. Tuez le Charognard sur votre parcours et l'Orc qui attaquera le paysan (on ne peut pas sauver le paysan mais on récupère un élixir).
Franchissez le pont qui se situe à votre droite puis suivez le chemin vers la gauche jusqu'à la maison d'Atimar (un Charognard vous attaquera sur la route).
Utilisez la clé d'Atimar sur la serrure de la porte et entrez dans la maison (la procédure est un peu buguée : placez-vous près de la porte et insérez automatiquement la bonne clé en enfonçant la touche «utiliser élément» puis reculez-vous et avancez pour que la porte s'ouvre). Prenez la potion de vie dans la bibliothèque du milieu et le livre d'Atimar sur la table.

SAUVEGARDE **La maison d'Atimar**

Sortez de la maison, éliminez les monstres et repassez le pont. Avancez jusqu'à l'intersection et suivez la route qui part à droite (il y a d'autres monstres qui laisseront parfois un élixir lorsqu'ils mourront).
Le chemin vous mène à un pont : traversez-le et entrez dans l'église. Avancez jusqu'à l'autel, contournez-le et posez sur le présentoir le livre d'Atimar puis descendez l'escalier secret apparu devant l'autel pour passer au chapitre suivant.


Dans l'église.

II LA RENCONTRE AVEC AROKH

Mettez-vous à droite du pupitre, courez et sautez pour atteindre la plate-forme en face. Suivez la plate-forme vers le bas puis sautez sur le rocher en dessous et enfin sur le sol.

Suivez le chemin jusqu'aux lames basculantes. Passez ces lames avec précaution (passez au bon moment) puis continuez d'avancer.

Vous arrivez dans une salle circulaire avec le cristal d'Héron au bord du sarcophage central, deux statues sur les côtés et un bloc de pierre mobile de l'autre côté de la salle. Il y a aussi trois dalles mobiles sur le sol : une devant chaque statue et une près du bloc

Les Cheat Codes

Il y a plusieurs Cheat Codes qui vous faciliteront la vie : consultez la rubrique Triche Trash.

Suite page 100

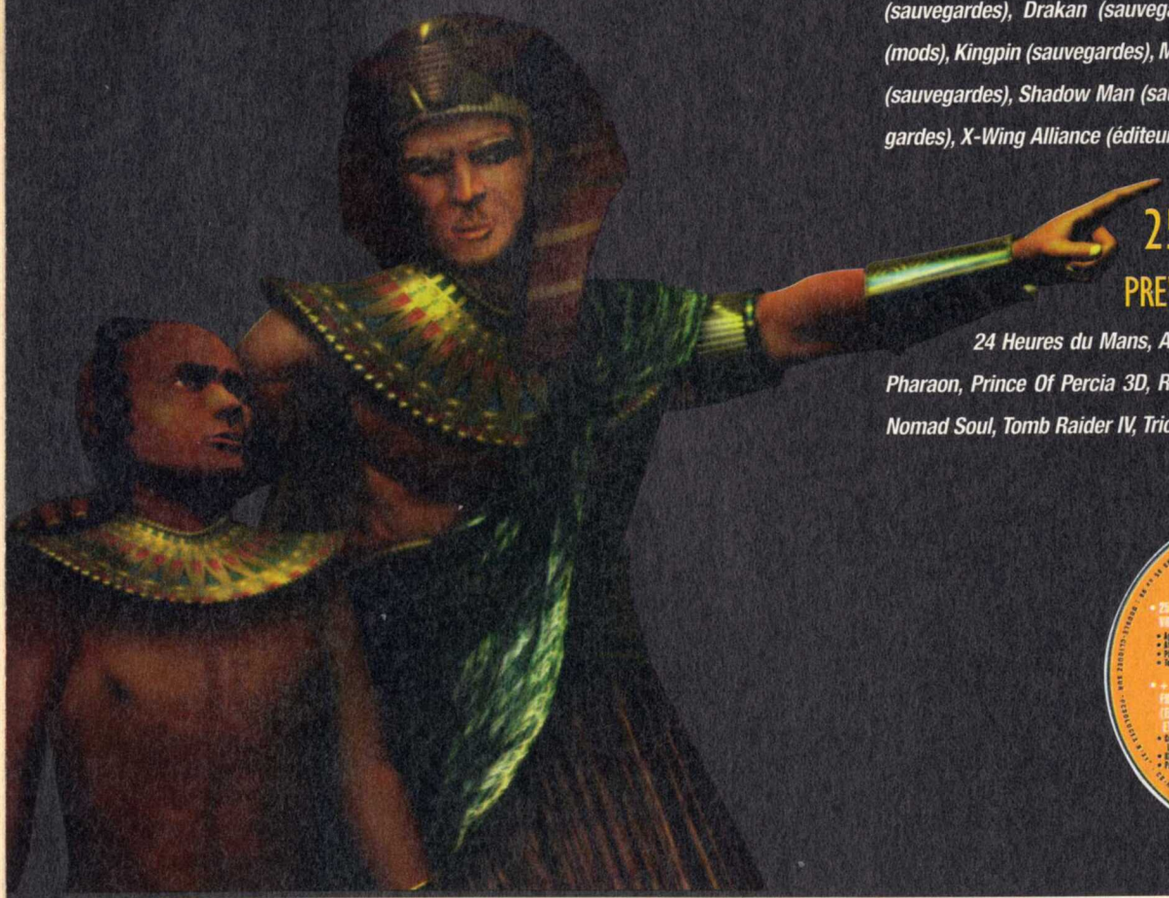
Le CD-Rom d

7 démos jouables :

Codename Eagle, Hype The Time Quest, Legacy Of Kain : Soul Reaver, NHL 2000, Pharaon, Rayman 2, Shadow Company.

Plus de 120 mégas de sharewares, niveaux supplémentaires, patches et mises à jour :

Command & Conquer : Le Soleil de Tiberium (patch), Fly (Patch), Force 21 (patch), Half Life (2 mods), Homeworld (patch), Kingpin (patch), Mechwarrior 3 (mise à jour), Prince Of Percia (patch), Re-volt (mise à jour), Rogue Squadron (mise à jour), Sport Car Gt (mise à jour), System Shock 2 (mise à jour), Total Annihilation Kingdoms (patch), Warzone 2100 (mise à jour).



Des sharewares :

3D Exploration v1.03 (graphisme), 3D FTP v2.0 (utilitaire), 3D Top (divers), Clean'n'Go V2.1 (divers), ClipSize v2.2 (divers), Count 2000 v1.0 (divers), File Substring Replacement Utility v2.0 (utilitaire), Icones (divers), LCARS-Zip v1.026 (divers), LFNit ! v3.5 (utilitaire), My Reality Bar v3.11 (divers), NoteTab Light v4.6a (utilitaire), Picmaster v1.1 (graphisme), Plasma v1.0b (économiseur d'écran), Super Text, Search v2.2 (utilitaire), TextPipe v4.4 (utilitaire), The Matrix v1.5 (économiseur d'écran), WinBoost 2000 STANDARD EDITION v1.0 (utilitaire).

100 % gagnant avec les fichiers sauvegardes et trainers de PC Soluces :

Attack Of The Saucer Man (trainer), Command & Conquer : Le soleil de Tiberium (sauvegardes), Drakan (sauvegardes), Driver (éditeur), Fly (éditeur), Half Life (mods), Kingpin (sauvegardes), Magic The Gathering (éditeur), Prince Of Persia 3D (sauvegardes), Shadow Man (sauvegardes), Total Annihilation Kingdoms (sauvegardes), X-Wing Alliance (éditeur).

25 minutes de tests et previews en vidéos commentées :

24 Heures du Mans, Age Of Empires 2, Atlantis II, Aztec, Freespace 2, Pharaon, Prince Of Percia 3D, Rayman 2, Revenant, Sega Rally 2, Omikron The Nomad Soul, Tomb Raider IV, Trickstyle, Urban Chaos, Vampire.

e PC Soluces

Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Insérez le CD-Rom dans le lecteur, puis cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du lecteur de CD-Rom. Ensuite, double-cliquez sur "**PC Soluces n°31.exe**". Deux versions vous sont proposées : la version normale (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est réservée aux PC puissants.

Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Vous pouvez alors double-cliquer sur "Secours.exe" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-Rom PC Soluces.

Comment naviguer dans l'interface ?

La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.

Les rubriques "Previews" et "Sur vos écrans" lancent différentes vidéos exclusives.

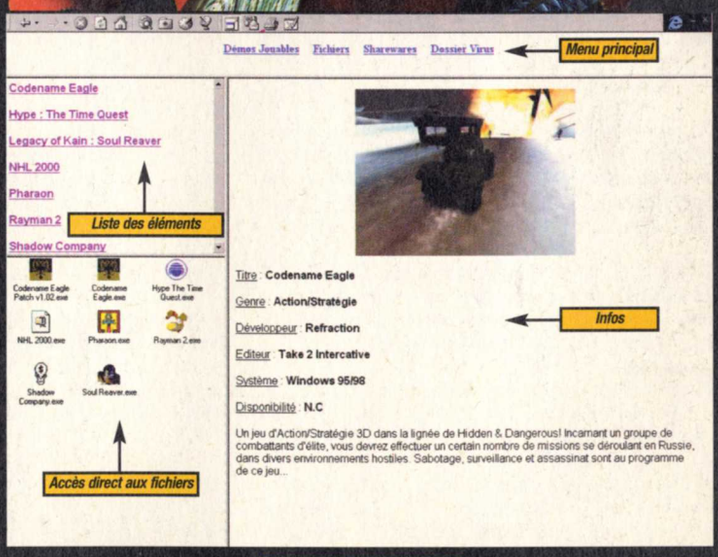
Les rubriques "Sharewares", "Fichiers", et "Démos jouables" lancent Internet Explorer. La Rubrique "Pub" vous apprendra plus sur les magazines de Cyber Press Publishing.

Les rubriques "Infos" et "Pub" vous en apprendront plus sur l'équipe de PC Soluces et les magazines de Cyber Press Publishing.

• Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.

CONFIGURATION MINIMUM

Pentium 166 -16 Mo - Carte son certifiée DirectX
Carte vidéo 1 Mo certifiée DirectX 6
Lecteur de CD-Rom 4X - Windows 95/98



Touches utiles

Pour arrêter une vidéo, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris. Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.

Au moindre problème

sur le CD-ROM... Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97

(numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi • et de 10 h à 18 h le samedi.

Drakan

Poussez cette pierre

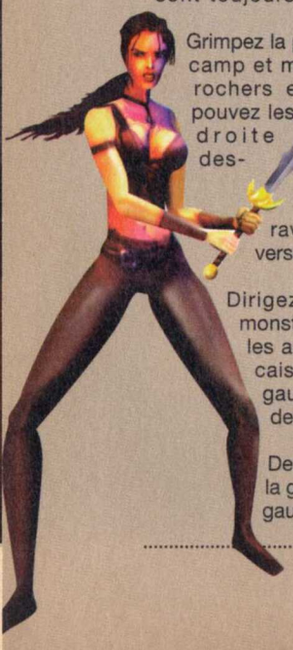
de pierre. Poussez le bloc de pierre sur une des dalles situées près d'une statue puis courez sur les deux autres dalles afin d'actionner la plate-forme centrale.

Sautez alors au-dessus du rebord pour atteindre le centre de la pièce et prenez le cristal d'Héron sur le côté du sarcophage. Attendez quelques instants puis descendez l'escalier qui vient d'apparaître au centre de la pièce. Marchez jusqu'à la plate-forme grise et sautez dessus pour monter. Avancez et sortez de la grotte.

Traversez le pont puis marchez vers la gauche (d'autres monstres à combattre) et descendez la pente à droite jusqu'au chemin qui part vers la droite. Suivez ce chemin jusqu'à ce que vous aperceviez des monstres autour d'un feu de camp.

Entrez alors dans la grotte cachée par un sapin sur votre droite et avancez (encore un Charognard à tuer). À l'intersection, continuez vers la droite pour trouver une potion de vie et un marteau de fer.

Sortez maintenant de la grotte et allez à droite vers le feu de camp où vous devez bien sûr vous débarrasser des monstres. L'un des monstres laissera échapper un élixir en mourant et vous trouverez une hache plantée dans le tronc abattu près du feu de camp. En revanche, ne frappez pas les tonneaux avec les inscriptions rouges : ils sont toujours remplis d'explosifs.



Grimpez la pente derrière le feu de camp et marchez jusqu'aux deux rochers en forme de boule : vous pouvez les pousser dans le ravin à droite afin d'écraser les Orcs en dessous. Allez ensuite à l'arbre mort, au bord du ravin, et poussez-le afin de pouvoir traverser ce ravin en marchant sur l'arbre renversé.

Dirigez-vous vers la droite, tuez le monstre et entrez dans la grotte. Tuez les autres monstres et sautez sur les caisses afin d'atteindre le rebord à gauche où se trouvent des flèches derrière les caisses.

Descendez et sortez de la grotte par la gauche. Montez la pente au fond à gauche pour passer entre les rochers et atteindre un pont. Traversez le pont en sautant au-dessus des trous puis descendez la rampe (il y a d'autres monstres) et allez vers la gauche pour atteindre un autre pont.

DES PIÈGES ET DES MONSTRES

Ne le traversez pas mais dirigez-vous plutôt vers la droite et montez la pente afin d'atteindre les grilles d'un cimetière. Continuez d'avancer jusqu'aux tombes et montez la pente à droite pour prendre l'épée et la fiole près du sapin.

Entrez ensuite dans la crypte au fond du cimetière et récupérez la potion de vie sur la statuette qui se situe à droite. Descendez ensuite l'escalier de la crypte, abattez le Charognard et prenez le cristal de feu sur la table. Sortez de la crypte et retournez au pont près du cimetière. Franchissez le pont et montez la pente à gauche puis entrez dans la grotte. Traversez la grotte pour revenir à l'air libre.

Descendez alors la pente vers la gauche jusqu'à l'intersection et prenez à droite (attention, un des tonneaux est explosif). Tuez le monstre qui garde le pont (une fiole est à récupérer) et traversez le pont abîmé en sautant au-dessus du trou.

La pleine lune a toujours un drôle d'effet sur les gens.

Dirigez-vous alors vers la gauche en faisant attention à ne pas vous faire écraser par les deux rochers poussés par les Orcs (un rocher viendra de la gauche et un autre après le tournant sur la droite).

Tuez les Orcs (une fiole) et montez la rampe d'où venait le rocher sur la droite afin d'atteindre un autre pont. Traversez-le en sautant au-dessus du trou puis grimpez la pente à gauche.

Traversez la rivière, abattez le Charognard et entrez dans la grotte à l'entrée particulièrement inquiétante.

Descendez la pente pour arriver à des pièges redoutables. Pour passer la première lame tranchante, courez lorsque la lame qui s'éloigne vient de passer et sautez presque tout de suite pour éviter la lame lorsqu'elle revient (il faut toujours courir).

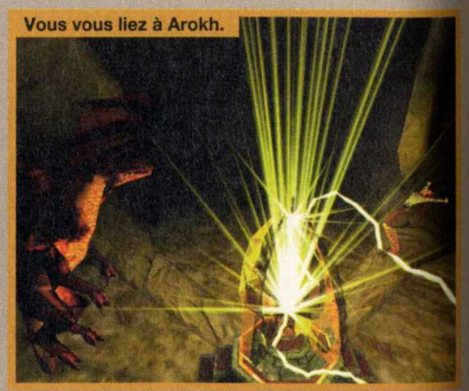
Vous apercevrez ensuite deux lames tranchantes, l'une située à mi-hauteur et l'autre placée en bas. Prenez tout d'abord les deux élixirs dans l'alcôve derrière vous puis placez-vous près des lames. Attendez que la lame du bas disparaisse du côté opposé au vôtre et que la lame du haut soit revenue de votre côté pour courir et sauter presque immédiatement, puis continuez à courir pour arriver au bout en toute sécurité.

Maintenant, pour passer les deux dernières lames, placez-vous de biais vers la gauche afin de regarder vers le couloir suivant. Lorsque la lame du bas disparaît vers la gauche, courez et sautez de suite puis accroupissez-vous et faites deux roulades pour éviter la seconde lame.

Après ces pièges redoutables, courez rapidement en vous écartant vers la gauche pour aller aussi loin que possible sur les blocs de pierre avant qu'ils ne s'effondrent puis sautez deux fois à la suite pour traverser le fossé (si vous perdez trop de temps, le passage deviendra infranchissable et il faudra reprendre une sauvegarde antérieure).

SAUVEGARDE **Après les pièges**

Suivez le chemin vers la gauche pour descendre en bas de la grotte et approchez-vous du pupitre étincelant : vous réveillez ainsi le dragon Arokh.


Vous vous liez à Arokh.

III DANS LES MINES

Guidez Arokh tout droit pour sortir de la caverne. Grâce au dragon, vous pouvez maintenant tuer facilement les Orcs (le dragon a deux tirs, le tir 2 étant le plus puissant) et vous pouvez aussi vous envoler dans les airs (utilisez les touches pour sauter et s'accroupir afin de décoller et atterrir). Envolez-vous pour rejoindre la maison au sud-ouest **(Carte 1, 1)** et descendez du dragon (il faut s'accroupir) puis entrez dans la maison pour recevoir de l'aide.

Carte 1

Sortez de la maison, remontez sur Arokh et volez jusqu'à la mine qui se trouve sur les hauteurs derrière la maison **(Carte 2, 2)**. Mettez pied à terre et utilisez la clé sur la serrure pour ouvrir la porte puis entrez. Avancez dans la mine en tuant les Araignées jusqu'au fossé. Poussez le grand étai près du précipice afin de l'utiliser comme pont pour traverser.

Avancez et descendez la pente vers la droite. Il y a d'autres Araignées et vous verrez aussi en bas des caisses où reposent un arc et des flèches qui vous serviront bien.

Continuez de descendre pour entrer dans le nid des Araignées : vous voyez des cocons et une Araignée gigantesque protégée par une toile sur la gauche (elle est inaccessible pour l'instant).

SUS AUX ARAIGNÉES

Continuez d'avancer et montez la pente. Juste à votre droite, il y a dans la paroi un rocher un peu plus sombre de la taille d'une porte qui semble obstruer un passage : détruisez ce rocher à coups d'épée et entrez dans la grotte pour prendre un cimeterre puis sortez et montez la pente suivante.

Avancez jusqu'à une salle avec un trou en son centre, à moitié recouvert d'une toile. Contournez ce trou et prenez l'armure sur la table du fond. Sautez ensuite sur les caisses à côté puis sur la planche afin de faire levier pour propulser le tonneau explosif vers le plafond : cela provoque un éboulement qui bloque définitivement la reine des Araignées.

Dirigez-vous ensuite vers la grotte à gauche et sautez sur les grandes caisses à gauche pour atteindre le passage au-dessus. Suivez le chemin pour revenir à l'air libre.

Prenez la fiole dans la maison en ruine sur votre droite puis sortez et appelez votre dragon (il y a une touche du clavier pour cela). Enfourchez le dragon puis revenez à la maison du paysan **(Carte 1, 1)** et allez lui parler : vous recevrez une rune.

Remontez Arokh et volez vers le tombeau situé en hauteur **(Carte 1, 3)** en détruisant au passage les catapultes, les monstres et les dragons qui pourront vous attaquer. Posez-vous et descendez du dragon puis utilisez la rune sur la serrure de l'obélisque central pour ouvrir le passage. Pénétrez dans le tombeau et descendez. Éliminez le Charognard qui surgira du mur et empruntez le chemin qu'il a ouvert à votre gauche (le passage de droite mène au même endroit mais c'est plus dangereux).

Ce paysan en sait plus qu'il n'y paraît.

Avancez jusqu'à ce que vous voyiez deux passages : prenez le passage de droite pour rejoindre une grande salle. Tuez les Charognards et prenez la fiole près du cadavre au fond. Revenez alors sur vos pas et prenez cette fois-ci l'autre passage (il est sur votre droite maintenant).

Ce passage semble sans issue mais marchez sur la dalle dans le coin pour ouvrir une porte au bout du passage et passez par là afin de continuer votre descente. Vous arrivez à un niveau où se trouve un passage en pierre sur votre droite : passez au contraire à gauche (il y a des flèches à prendre sur le squelette reposant dans l'ombre) et descendez jusqu'au pont de pierre. Avancez sur le pont sans vous arrêter et passez derrière la pierre au fond pour prendre l'épée de feu.

Revenez ensuite en sautant au-dessus du vide lorsque les deux lames passent juste devant vous pour remonter.

Montez la première pente et empruntez le passage de pierre sur la gauche que l'on a aperçu plus tôt. Sautez en dessous et tuez tous les monstres puis prenez l'élixir près du squelette à gauche.

Sautez ensuite sur les deux grands blocs de pierre à droite pour atteindre un nouveau passage. Montez la pente jusqu'au sommet (d'autres monstres vous attendent) et tombez dans le trou à droite.

Avancez afin de glisser de pente en pente et sortez enfin de la tombe. Appelez alors Arokh et remontez le fleuve vers la droite pour atteindre la forteresse **(Carte 1, 4)**. Faites attention, pendant le voyage, aux dragons et aux catapultes qui essaieront de vous abattre.

Mettez pied à terre et entrez. Descendez la pente pour rencontrer un Wartok : c'est un adversaire puissant qu'il faut combattre en tournant autour de lui pour arriver à le frapper dans le dos. Continuez à suivre la pente jusqu'à ce que vous aperceviez une grande salle avec des monstres. Vous allez devoir les combattre et ce sera difficile, sauf si vous avez déjà un arc (ou des potions de feu). Ensuite il faudra descendre dans cette salle en vous laissant glisser sur la paroi.

Après avoir tué les monstres, allez dans le coin à droite, derrière les grandes caisses, et montez sur la paroi pour sauter sur celle qui est la plus accessible. Écartez-vous sur la gauche, sautez sur la seconde caisse posée à terre puis tournez-vous à droite et sautez sur la troisième pour prendre l'élixir.

Retombez sur le sol, avancez vers l'élévateur et allez vers la salle à droite. Prenez l'épée dans la forge et la clé sur l'enclume ainsi que l'autre épée, l'élixir, l'arc et les flèches près du banc.

Revenez près de l'élévateur, actionnez le levier et sautez immédiatement sur l'élévateur pour remonter. Regrimpez la pente pour rejoindre votre dragon et envolez-vous.

Volez jusqu'à la forteresse principale au centre de la carte **(Carte 1, 5)**. Posez-vous et entrez par la petite porte à droite en utilisant la clé. Tuez les monstres et avancez dans le couloir : des pieux barrent le passage mais vous pouvez passer à travers (c'est juste pour vous empêcher d'utiliser le dragon pour l'instant).

Après la herse de pieux, prenez l'élixir dans le chariot à gauche puis revenez sur vos pas et montez la pente (bien sûr, il y a divers monstres à tuer). Suivez le chemin qui descend et laissez-vous tomber

Drakan

lorsque le sol se dérobera sous vos pieds. Sortez par l'issue à droite, prenez l'élixir caché derrière les caisses et avancez pour arriver dans la salle des tortures. Vous pouvez prendre un élixir sur la table à gauche et une épée plantée dans un corps à côté.

DANS LES MINES

Sautez ensuite sur les caisses au fond puis sur la poutre des gibets afin de rejoindre la sortie au-dessus. Grimpez l'échelle au bout du passage pour revenir un peu après l'endroit où vous êtes tombé dans le piège.

Montez la rampe jusqu'à ce que vous aperceviez une salle sur votre droite : entrez pour prendre dans la pièce du fond l'arc et les flèches sur la table, l'élixir et le cristal dans la bibliothèque.

Ressortez de la salle après le dur combat en actionnant le levier près de la porte (plusieurs fois si nécessaire) et dirigez-vous vers la droite. Allez jusqu'au bout du pont et actionnez le levier à droite de la porte en bois puis actionnez le levier à gauche, derrière les caisses. Écartez-vous sur la gauche et plongez dans l'eau en dessous (sauvegardez avant car vous risquez de vous écraser si l'eau est peu profonde) puis revenez sur la terre ferme grâce à la rampe qui se trouve dans le coin à droite. Retournez à la grande porte d'entrée de la forteresse et actionnez le levier à droite puis montez sur votre dragon et entrez dans la forteresse.

Arokh peut voler dans les grandes cavernes.

Revenez à la porte en bois au bout du pont en volant (utilisez la rampe près du chariot de gauche) et passez-la. Descendez un peu, vous apercevez des caisses : passez au-dessus avec le dragon afin de tuer les monstres dans la salle à droite. Revenez près des caisses et posez-vous. Sautez sur les caisses empilées à gauche pour atteindre la petite caisse du haut puis, de là, sautez sur la plus grande au sommet de l'autre empilement : vous trouverez ainsi des flèches normales et des flèches de feu.

Descendez des caisses et allez dans la salle où vous avez tué les monstres afin de détruire les tonneaux où se trouvent des élixirs.
Revenez chevaucher votre dragon et volez au-dessus du fossé en bas de la pente. Une fois arrivé de l'autre côté, faites marcher le dragon jusqu'à la sortie **(Carte 1, 8)**, envolez-vous et débarrassez-vous des dragons qui vous attendent.

SAUVEGARDE **Retour à l'extérieur**

Volez vers la droite au-dessus de la rivière et entrez dans la maison abîmée **(Carte 1, 6)** pour prendre les flèches posées contre le mur à gauche de la cheminée. Remontez sur Arokh et dirigez-vous vers la maison en ruine à côté **(Carte 1, 7)**. Descendez du dragon et parlez à l'homme au milieu des ruines.

Un mourant vous aide.

IV À LA RECHERCHE DE L'ERMITE

Remontez sur Arokh et rejoignez l'entrée des mines cachée à droite de la cascade **(Carte 1, 9)**. Posez-vous et entrez seul. Descendez la pente en tuant les Araignées : vous découvrez une énorme foreuse (c'est normal, nous sommes dans une mine). Continuez d'avancer et traversez le fossé sur la planche puis montez la pente jusqu'à atteindre une intersection.

Il faudra remettre en route cette foreuse.

Prenez à gauche puis encore à gauche à l'intersection suivante pour atteindre une petite salle contenant une épée à deux mains et un élixir. Sortez de la salle et prenez à gauche tout de suite. Passez devant deux salles sur votre gauche (on trouve des flèches posées au sol dans la première salle) et continuez d'avancer jusqu'à une intersection. Visitez la salle à gauche qui contient trois objets dont un cristal de puissance dans la main du squelette. Revenez à l'intersection et allez tout droit.

À l'intersection suivante, prenez à gauche puis à droite et revenez ainsi à la grande foreuse aperçue précédemment.

Utilisez le cristal de puissance dans le boîtier sur le côté droit de la machine : elle vous ouvre un passage. Empruntez-le pour arriver dans une nouvelle grotte.

UN NOUVEAU POUVOIR DE DRAGON

Volez au milieu du cristal pour qu'Arokh obtienne un nouveau pouvoir.

Allez vers la droite et progressez en tuant les monstres jusqu'à la grande porte en bois. Placez-vous de façon à actionner le levier à gauche de la porte, sortez et appelez Arokh. Tuez le dragon vert qui surgira puis volez à travers le cristal au centre des cristaux verts apparus devant la grande porte.

Posez-vous et repassez avec Arokh la grande porte qui s'est rouverte, descendez la pente à gauche jusqu'aux caisses puis survolez le ravin et entrez dans le tunnel.

Vous pénétrez dans un labyrinthe. Avancez tout droit jusqu'à l'intersection et exterminez le monstre. Ensuite, allez vers la gauche et passez la grille.

Tuez les monstres qui torturent le pauvre mineur puis descendez dans le trou sur le côté droit. Abattez les autres monstres et actionnez le levier près de l'échelle pour ouvrir la grille de la cellule sur votre gauche. Entrez pour prendre les deux élixirs, la potion de vie, la masse et une cotte de mailles. Remontez par l'échelle près du levier, repassez la grille à droite et allez tout droit puis passez la porte à droite. Avancez en tuant les monstres et passez à travers la herse trop grande. Montez la pente à gauche et tuez encore le monstre pour obtenir une potion de vie ainsi qu'un élixir dans un tonneau et une épée posée contre les caisses. Actionnez ensuite le levier juste à côté pour relever la herse.

Vous ne pouvez rien faire pour les mineurs.

Retournez chercher Arokh et faites-lui passer la herse ouverte puis prenez à droite. Utilisez Arokh pour tuer les monstres puis descendez du dragon et passez la grille. Suivez le chemin, passez le pont, allez à droite. Tuez les monstres dans la salle immense et montez la rampe sur la gauche. Faites exploser les tonneaux explosifs à coups de flèche pour récupérer un cristal de feu. Continuez tout droit pour tuer le monstre qui détient une potion de vie, puis revenez sur vos pas et montez les échelles sur votre gauche jusqu'au sommet de la tour au centre de la salle immense.

Sautez sur l'autre plate-forme au moment où la boule repasse devant vous pour aller à droite. Montez et tuez le monstre puis redescendez d'un étage et sautez dans le couloir en face (en évitant la boule de la même manière).

Suivez ce couloir et entrez dans la salle sur votre droite pour prendre le cimeterre sur la droite. Ressortez et allez à droite jusqu'au bout du couloir : attention à ne pas vous faire écraser par la pierre. Détruisez le tonneau à gauche de l'entrée pour obtenir un élixir et actionnez le levier en haut à gauche de la pente.

Revenez ensuite au sommet de la tour et sautez sur l'élévateur puis sur le chemin de l'autre côté. Suivez ce chemin jusqu'à une intersection qui permet d'admirer les montagnes enneigées.

Allez vers la droite et continuez votre route (un monstre créera un éboulement) puis entrez dans la montagne en suivant le chemin à droite. Suivez le chemin jusqu'à une grande salle avec une porte à droite. Montez la rampe sur la gauche, prenez les flèches dans le coin derrière les tonneaux puis passez l'entrée. Prenez encore d'autres flèches derrière les tonneaux suivants puis montez l'échelle. Allez vers la gauche. Suivez le chemin jusqu'au bout pour arriver dans une salle avec deux coffres : ouvrez-les pour prendre les élixirs et prenez aussi la clé sur le piédestal entre les coffres. Sortez de la pièce : des grilles ferment alors le couloir et un Chevalier apparaît. Prenez votre meilleure arme ou tirez des flèches (c'est de loin la meilleure technique contre ce type d'adversaire) pour le tuer, prenez son épée puis revenez à l'échelle et allez tout droit cette fois-ci.

ET MAINTENANT DES GÉANTS

Entrez dans le couloir et prenez à gauche à l'intersection. Allez jusqu'à la salle du fond pour prendre l'arc et les flèches sur le banc ainsi que la potion dans le tonneau.

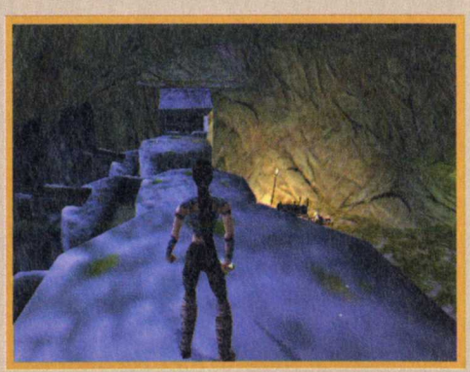
Revenez à l'intersection et prenez le couloir en face de vous. Allez dans la dernière salle pour prendre le cristal de glace sur la caisse à gauche, les deux élixirs dans les tonneaux à droite, l'épée posée contre l'enclume à droite et l'armure sur la colonne au fond.

Retournez ensuite à l'échelle et redescendez. Retournez dans la grande salle et rejoignez la sortie au fond à gauche en courant pour éviter le monstre géant ou en le tuant, d'abord de loin et avec des flèches (mais je vous conseille tout de même de garder vos flèches pour plus tard).

Suivez les cavernes pour revenir au passage extérieur et suivez-le à gauche puis prenez à droite à l'intersection. Sauvegardez puis montez la pente et passez le seuil au fond. Vous êtes devant une grande grotte à ciel ouvert.

Descendez vers la gauche en utilisant la potion d'invisibilité (ou en courant très vite en sautant pour éviter les tirs du dragon) et rejoignez le tunnel qui se situe vers le milieu, à gauche et en hauteur dans la grotte.

Descendez le tunnel jusqu'au levier, actionnez-le et passez la porte à côté pour vous retrouver dans la salle où vous aviez laissé Arokh. Chevauchez-le de nouveau et repassez avec lui la porte que vous venez d'ouvrir. Tuez tous les monstres, y compris le dragon, puis volez et atterrissez sur la plate-forme sur le côté de la grotte où se trouvent plantés des drapeaux rouges. Ouvrez la petite porte grâce à la clé prise précédemment et entrez.



SAUTEZ SUR LES BROYEURS

Allez vers la gauche, prenez les deux élixirs dans les tonneaux et montez la pente pour atteindre la salle des broyeurs. Actionnez le levier sur la droite après avoir tué les monstres (l'un d'eux possède une potion de vie) puis grimpez la pente dans le fond à gauche des broyeurs. Sautez ensuite sur les trois broyeurs pour atteindre le passage en face.

Tuez le Charognard qui surgira et récupérez les deux élixirs dans la grotte d'où il est sorti. Sortez de la grotte et poursuivez votre route sur la droite. Un autre Charognard surgit d'une grotte : tuez-le et prenez la grande masse dans la grotte où il était.

L'ermite est condamné.

Sortez et suivez vers la gauche le chemin qui descend à pic. En bas, avancez sur la gauche pour rencontrer l'ermite.
Retournez-vous : vous voyez des plates-formes suspendues, chacune possède un levier et une manivelle sur le côté. Sauvegardez puis sautez sur la plate-forme qui vous fait face et tournez quatre fois la manivelle pour la faire monter puis sautez sur celle de droite. Actionnez le levier (pas la manivelle !) et ressautez immédiatement sur la plate-forme précédente.

Actionnez le levier (!!!) de cette plate-forme puis tombez sur la plate-forme de gauche en faisant vite car il y a des éclairs très dangereux (on perd beaucoup de points de vie alors soyez en forme avant d'actionner le levier et reprenez ensuite des points de vie).

Actionnez le troisième levier et tombez immédiatement sur la dernière plate-forme à gauche. Tirez le dernier levier, retournez-vous et sautez sur le rebord : le grand cristal est détruit.

Passez le seuil et montez la pente en longeant le mur à gauche pour éviter les éboulis. Traversez la

Drakan

poutre, sautez rapidement sur l'élévateur puis sautez de l'autre côté. Sautez sur la plate-forme à droite puis retournez-vous et sautez sur le chemin sur votre droite.

Montez le chemin en restant bien à gauche pour éviter le second éboulis : vous finissez par rejoindre Arokh dans la grande grotte à ciel ouvert.

V LE TEMPS DES DRAGONS

Chevauchez-le et envolez-vous. Empruntez le grand tunnel à droite, passez la porte ronde (qui est enfin ouverte) et volez dans le tunnel : vous tombez sur des dragons. Tuez-les en vous battant âprement car c'est très difficile (vous pouvez passer par l'ouverture enneigée au-dessus de vous et voler à travers quelques cristaux lumineux rouges dans le ciel pour récupérer des points de vie).

Volez ensuite dans le couloir à droite de la grande ouverture ronde fermée par une barrière magique verte. Arrivé au bout, prenez de la hauteur jusqu'aux sommets enneigés et retournez-vous pour découvrir un nouveau passage : tuez les autres dragons et le Wartok géant puis posez-vous à l'endroit où se tenait ce dernier et descendez de dragon.

Montez la pente à droite puis passez l'ouverture. Passez la suivante et suivez la rampe pour entrer dans le couloir derrière les ruines en face. Au bout du couloir, vous voyez une épée sur un piédestal au centre d'un halo de glace. Assurez-vous d'avoir la place dans votre inventaire puis courez en sautant au-dessus du halo quand il sera au plus bas et sautez sur le piédestal pour prendre l'épée de glace.

Revenez aux ruines et éliminez le Wartok géant avec des flèches puis descendez à son niveau et prenez le passage à droite. Tuez les deux autres Wartoks (un à gauche et un à droite) avec des flèches puis prenez une potion de vie, un élixir, un arc simple et des flèches de glace dans une grotte sur la droite. Sortez de la grotte et montez la pente à droite puis suivez le chemin jusqu'au bout, laissez-vous glisser, repassez l'ouverture à droite et revenez à votre dragon.

L'épée de glace

Lorsque vous serez revenu près d'Arokh, entrez à pied dans la grande grotte. Avancez en ignorant la cavité sur la droite et allez au bout puis utilisez une épée pour casser la glace afin de passer.

Tuez la bande de Charognards et avancez vers la gauche. Prenez la potion d'invisibilité dans la main du squelette

Posez-vous à gauche.

encastré dans la paroi gauche ainsi que l'épée et la cotte de mailles sur le squelette plus loin.

Avancez pour vous laisser glisser sur la pente au bout et retournez monter Arokh. Revenez à la grande porte dont l'ouverture est fermée par une barrière magique verte, posez-vous sur le rebord à gauche et mettez pied à terre.

Entrez dans la grotte, prenez les flèches derrière les caisses à droite puis allez vers la gauche. Détruisez les tonneaux pour récupérer un élixir. Tuez avec un arc le Wartok géant à gauche du pont puis traversez le pont. Tuez les monstres et prenez près des caisses l'excellent arc et les flèches. Continuez vers la gauche en vous laissant glisser sur la pente enneigée pour descendre au niveau du Wartok géant. Suivez le chemin dans la neige, passez sous le pont et avancez jusqu'au bout. Prenez à droite et montez la pente à gauche. Marchez sur le disque runique au sol pour ouvrir la barrière magique et appelez votre dragon (s'il ne vient pas de lui-même) puis chevauchez-le.

Marchez sur le disque pour ouvrir la barrière.

UNE PLUIE DE TONNEAUX

Volez en suivant le chemin enneigé. Éliminez vos adversaires et atterrissez derrière la première catapulte pour récupérer les flèches derrière les caisses. Redécollez et atterrissez derrière la seconde catapulte après l'avoir détruite.

Passez la petite ouverture à gauche et évitez les tirs du Wartok géant jusqu'à ce qu'il n'ait plus de munitions (pas la peine de le tuer : économisez vos flèches). Suivez ensuite le chemin vers la droite, tuez le monstre et détruisez les tonneaux pour récupérer un élixir et une potion d'invisibilité. Descendez ensuite l'échelle, tuez les monstres et actionnez le levier au fond. Remontez l'échelle et approchez-vous du rebord en vous mettant bien à droite. Sauvegardez puis tombez et glissez sur les pentes en contrebas pour arriver tout en bas (la descente est risquée).

Abattez vos assaillants et prenez le passage à droite : exterminez les monstres pour avoir des potions et prenez aussi le marteau contre le tronc et l'armure près des caisses. Revenez à l'endroit de votre chute et suivez la paroi vers la gauche puis montez la grande pente. Tuez les monstres (utilisez votre arc contre le géant), prenez les flèches au milieu des caisses puis actionnez le levier pour ouvrir la porte et passez par là. Appelez votre dragon et montez-le.

Volez vers la gauche et passez la grande ouverture ronde qui n'est plus bloquée par la barrière magique pour rencontrer le dragon de glace.

Après la cinématique, tuez le dragon de glace (il faut le combattre à distance avec des boules de feu et strafer sur les côtés) et des cristaux surgiront de terre. Traversez le cristal central pour obtenir le pouvoir de glace.

VI LE MONDE DES ÎLES

Traversez ensuite le passage rond dont la barrière magique a disparu et regardez la cinématique suivante avec les Succubis. Vous voilà dans le monde des îles : faites-en le tour pour détruire tous les dragons et les tours magiques (pour cela, détruisez de

Carte 2

loin avec des boules de feu les diamants verts au sommet des tours).

Volez ensuite vers Rimril, au nord, **(Carte 2, 10)**, afin de rencontrer le magicien qui vous confiera de nouvelles quêtes. Redécollez, volez vers le sud-ouest, atterrissez sur une petite île **(Carte 2, 11)** et entrez dans une grotte afin de prendre des flèches explosives dans une caisse et un élixir dans un tonneau. Volez ensuite vers les ruines au sud et atterrissez pour prendre le cristal de feu sur le piédestal au milieu d'une des ruines. **(Carte 2, 12)**.

Méfiez-vous des Succubis.

Remontez Arokh et descendez près de la cascade à côté pour atteindre une lagune. Posez-vous sur la plage et entrez dans la grotte en chevauchant toujours Arokh. Suivez le tunnel jusqu'au bout et volez au-dessus du précipice. Après la cinématique, repérez bien l'endroit où vous êtes, puis décollez et suivez la rivière en détruisant les deux catapultes. Continuez à remonter la rivière et les cascades. Arrivé au lac, prenez de l'altitude pour passer par l'ouverture dans le plafond. Tuez le monstre géant et détruisez les deux catapultes puis entrez dans la grotte avec Arokh. Tuez de loin (avec les boules de feu d'Arokh) les monstres qui gardent la grille puis mettez pied à terre et actionnez le levier dans les ruines à droite. Rechevauchez Arokh et tuez à distance le monstre géant grâce au pouvoir de feu d'Arokh (le tir 2 est le plus efficace).

Remettez pied à terre et passez la première grille que vous venez d'ouvrir puis prenez à gauche et avancez. Après avoir passé l'ouverture au fond, descendez la pente à gauche jusqu'à ce que vous voyiez une sculpture. Prenez le cristal en son centre, tuez les deux Chevaliers qui apparaîtront (placez-vous derrière la sculpture et tirez-leur des flèches en snipant), prenez ensuite leur épée si nécessaire puis revenez à Arokh.

Mal de tête ? Migraine ? Ce n'est pas un rhume !

Chevauchez-le et passez, à votre gauche, la grille suivante qui s'est ouverte toute seule. Combattez les monstres (une potion de vie à récupérer) puis suivez le tunnel jusqu'à un précipice. Envolez-vous et volez tout droit. Posez-vous dès que vous verrez un sentier sableux en dessous de vous. Posez le pied à terre et suivez le sentier vers la droite puis, à l'intersection, le sentier qui part à gauche afin de plonger dans l'eau.

Nagez vers la grotte à droite et remontez à la surface afin de prendre la clé de Vykruta sur le squelette. Revenez au sentier principal et suivez le seul vers la droite (Arokh attend pour l'instant) jusqu'à ce que vous arriviez à l'entrée d'une grotte. Prenez le cristal de feu sur les pierres à gauche puis entrez. Empruntez le couloir qui part à gauche et suivez-le jusqu'à une salle. Prenez les deux élixirs sur la table et utilisez la clé pour ouvrir la grille au fond de la salle afin de prendre la hache sur le piédestal. Revenez au sentier principal et suivez-le jusqu'au bout : tuez le monstre et passez la petite porte à droite de la grille.

C'est fou ce que les squelettes peuvent être utiles.

Suivez la route vers la gauche en tuant les ennemis au bout du chemin (utilisez votre arc contre le géant ou attendez de récupérer Arokh) et actionnez le leviez à gauche du feu de camp. Revenez monter Arokh et passez la grille enfin ouverte. Suivez le sentier jusqu'à la seconde grille, passez-la et envolez-vous pour traverser le bassin. Atterrissez de l'autre côté et guidez Arokh le long du tunnel puis suivez le sentier. Tuez les monstres au second feu de camp (diverses potions à prendre et un cimeterre de vitesse près du chaudron) et détruisez les catapultes puis volez dans le couloir de l'autre côté et traversez-le pour revenir à la rivière principale.

VII LE MARTEAU D'ALWARREN

Volez vers la droite et atterrissez près de l'endroit où vous avez vu l'apparition (cela se trouve sur la berge de gauche, près d'une grille). Mettez pied à terre et approchez-vous du squelette qui brille pour de nouveau rencontrer l'apparition.

L'apparition était une chevaucheuse de dragon.

Passez ensuite la grille qui s'est ouverte sur le côté et prenez le cristal bleu sur le piédestal (attention aux flammes). Tuez le Chevalier (c'est facile avec Arokh) puis marchez dans le tunnel à droite, laissez-vous glisser (il y a un élixir à gauche de la rampe mais il est quasiment impossible à obtenir). Courez ensuite avant que le sol ne s'effondre puis abattez le Charognard et enchaînez des bonds successifs sur les dalles de pierre (il y a un élixir dans le second tonneau). Contournez la ruine par la droite et montez la pente en exterminant les scarabées.

Prenez à droite à l'intersection, tuez le Chevalier (frappez en faisant des roulades). Récupérez l'épée du Chevalier et l'armure sur le squelette derrière puis entrez dans le couloir.

SAUVEGARDE **Un Chevalier de moins**

Sautez plusieurs fois sur les pierres (prenez les deux élixirs dans le coin au passage) pour atteindre le bout du couloir (il y a aussi des flèches à prendre sur un squelette).

Le bloc vous protège du feu.

Drakan

En sortant du couloir, vous verrez le deuxième cristal bleu dans un cercle de flammes. Allez près des ruines et montez dessus puis tournez-vous à gauche et avancez très lentement pour pousser le bloc de pierre : il va bloquer l'une des bouches à feu. Passez par là pour prendre en toute sécurité le second cristal.

Retournez dans le couloir et retraversez-le. Revenez à l'intersection et prenez à droite. Suivez le sentier en tuant vos ennemis (zigzaguez et sautez pour éviter leurs tirs).

Vous découvrez en haut du chemin le troisième cristal : sautez sur le bloc de pierre couché puis sur celui dressé. Sautez de là à l'intérieur du cercle de flammes pour prendre le cristal. Sautez ensuite sur le piédestal afin de sauter au-dessus des flammes pour sortir du cercle sans être brûlé.

Montez ensuite le grand escalier en ruine et prenez la potion de vie dans la rambarde de gauche. Descendez l'escalier et entrez dans le bâtiment de pierre près du cercle de feu.

Grimpez les deux échelles puis descendez la pente et passez l'entrée vers le fond à droite. Tuez les monstres à la sortie et descendez la pente à gauche puis tombez dans le trou. Vous verrez le quatrième cristal ainsi qu'une grille sur votre droite. Remarquez les flammes autour du cristal : elles s'éteignent par intermittence dans le sens des aiguilles d'une montre. Remarquez aussi la grille fermée sur le côté : on y reviendra plus tard. Pour l'instant, placez-vous donc près d'une flamme et attendez qu'elle s'éteigne pour sauter rapidement dans le cercle afin de prendre le cristal et procédez de la même manière pour sortir du cercle (remarque : on perd généralement beaucoup de points de vie alors soyez en pleine forme avant de sauter).

Continuez à descendre la pente et entrez dans le couloir juste en face. Tuez les monstres à la sortie et avancez tout droit. Sautez sur le sol pavé puis traversez le pont pour rejoindre le cinquième cercle de feu. Cassez la fontaine à coups d'épée et attendez que le bassin se remplisse d'eau puis prenez alors tranquillement le cinquième cristal sur son piédestal.

Montez la rampe près du bassin et entrez dans le couloir. Sautez sur la colonne au centre pour prendre l'épée plantée dans le squelette puis sautez dans le couloir suivant.

Prenez l'armure à bande sur le squelette suspendu ainsi que les flèches sur la caisse à côté. Passez l'ouverture à gauche et faites sauter le tonneau à distance avec une flèche. Vous avez ouvert un passage qui vous ramène au point de départ, près d'Arokh, mais on ne va pas passer par là tout de suite.

Retraversez le couloir pour revenir au bassin, repassez le pont et le couloir au fond et approchez-vous de la grille derrière le cercle de feu. Attendez que le monstre vous ouvre et entrez.

Tuez les monstres et sortez du couloir : vous découvrez le sixième cercle de feu à votre gauche. Montez l'escalier au fond et poussez le petit bloc de pierre renversé afin qu'il roule dans le feu. Allez alors récupérer le cristal qui est tombé par terre hors du cercle de feu. Tuez ensuite le Chevalier apparu près du couloir suivant puis passez par là.

Vous arrivez dans une salle du sanctuaire. Posez les six cristaux sur les piédestaux pour faire disparaître la barrière magique puis passez cette grande ouverture.

Après la cinématique, tuez le monstre à distance (les boules de feu d'Arokh du tir 1 font très bien l'affaire), descendez du dragon et prenez le marteau d'Alwarren sur le piédestal. Des cristaux surgissent du sol derrière vous. Remontez sur Arokh et traversez le cristal central pour gagner un nouveau pouvoir.

Et un pouvoir de plus, un.

Sortez ensuite de la grotte par le seul couloir ouvert (il y a plusieurs autres couloirs bouchés par une barrière) pour revenir à l'endroit de l'apparition.

Envolez-vous et sortez de cette caverne en volant vers la gauche et en prenant de la hauteur pour entrer dans le tunnel. À son extrémité, vous voilà de nouveau au milieu des îles.

VIII LA QUÊTE DE L'AMULETTE

Volez en direction du nord-ouest de la carte. Vous pouvez au passage atterrir sur la petite île **(Carte 2, 13)** pour prendre l'objet au milieu de la maison en ruine. À défaut, continuez votre vol jusqu'aux ruines indiquées sur la carte **(Carte 2, 14)** et posez-vous sur la plage.

Entrez par la porte entre les deux colonnes puis descendez les deux échelles. Traversez le pont de pierre abîmé en sautant au-dessus du trou.

Entrez dans le couloir et courez vers la gauche puis entrez tout de suite dans la niche sur votre droite en étant accroupi : laissez passer les lames, attendez qu'elles passent encore, puis courez vers la droite pour sortir du couloir.

La plage.

Cassez les caisses sur la gauche pour avoir un élixir puis entrez dans le couloir en face.

À l'intersection, une grille se ferme devant vous. Allez à gauche, prenez l'élixir sur la caisse de droite et montez l'escalier à gauche. À l'intersection suivante, montez l'escalier à droite puis le suivant. Prenez la potion de vie sur la table et les armes qui vous plaisent sur le râtelier. Vous voyez deux niches à droite et à gauche : poussez (actionnez) la pierre qui dépasse du mur au centre de ces deux niches pour ouvrir une niche à côté de la table. Actionnez le levier dans cette niche puis descendez les deux escaliers.

À l'intersection, descendez l'escalier de droite, puis le suivant, et passez l'ouverture au fond. Plongez dans l'eau et entrez dans la grotte au centre du lac afin de prendre l'épée et la potion (remarque : les fans de Bilbo le Hobbit auront reconnu la grotte, le nom de la potion et de l'épée qui sont un joli hommage...).

Retournez dans l'eau et nagez vers le fond à droite pour atteindre la rampe. Montez-la, repassez l'ouverture, montez les deux escaliers et prenez l'issue face à l'intersection puis descendez l'escalier et allez à droite pour arriver à l'intersection où se trouve la grille fermée.

Montez l'escalier en face et suivez le couloir jusqu'à la salle de la statue. Montez l'escalier à gauche et actionnez le levier sur votre droite.

Attendez que le monstre se fasse écraser par les murs puis prenez son élixir en ne vous faisant pas écraser vous-même.

Redescendez dans la salle de la statue et montez l'escalier en face, en n'allant pas trop vite, car il y a un piège au sommet de l'escalier. Entrez ensuite dans la salle, prenez l'arc et les flèches près de la caisse et la clé sur le râtelier. Actionnez les deux leviers pour ouvrir la grille afin de prendre le cristal de feu dans le tonneau de la pièce suivante. Redescendez à la salle de la statue en évitant de vous faire écraser par le piège (il faut se mettre sur le côté et courir vers l'escalier au bon moment).

Prenez le couloir à gauche et redescendez à l'intersection de la grille. Utilisez la clé sur la serrure à droite de la grille et entrez. Tuez les monstres, détruisez le tonneau sur la droite pour récupérer un élixir puis prenez le couloir au fond à gauche.

Vous apercevez l'amulette sur un piédestal et une cage suspendue au-dessus. Poussez la grande colonne à gauche pour qu'elle fasse balancer la cage puis prenez l'amulette sur le piédestal au moment où la cage est éloignée. Reculez immédiatement pour ne pas être tué par le gaz. Ramassez ensuite l'armure sur le squelette dans la niche à côté puis prenez le couloir au fond.

Tuez les monstres et détruisez les tonneaux (des élixirs à récupérer) puis ouvrez le coffre pour récupérer une potion d'invisibilité.

Montez l'escalier pour arriver dans la salle de la fontaine. Poussez la grande caisse de droite jusqu'au bout du couloir à droite pour qu'elle vous serve de bouclier contre les flèches.

Puis avancez dans le couloir pour arriver dans une caverne. Allez vers la gauche et sautez sur les trois plates-formes suspendues qui se balancent pour atteindre le chemin de l'autre côté de la caverne.

Suivez le chemin vers la gauche jusqu'au bout, actionnez le levier et montez l'échelle. Retournez à l'extérieur et revenez à Rimril. **(Carte 2, 10)**.

IX À LA RECHERCHE DU CRISTAL DE FAILLE

Posez-vous et approchez-vous de l'entrée pour rencontrer le magicien qui vous ouvrira les portes. Entrez et utilisez l'amulette sur la serrure à gauche de la grille en face de vous.

Ce magicien est un ami.

Entrez dans le couloir et actionnez la bougie éteinte sur votre gauche. Retournez-vous et entrez dans le couloir qui vient d'être révélé. Avancez et descendez dans le couloir sur la gauche.

Vous arrivez dans une petite salle : marchez sur les dalles qui dépassent encore aux quatre coins de la salle pour les enfoncer dans le sol puis marchez sur les dalles devant les grilles pour les ouvrir afin de prendre les cristaux des mains des statues. Cela fait, remontez l'escalier et allez vers la gauche puis passez la grille qui s'ouvrira pour revenir au point de départ.

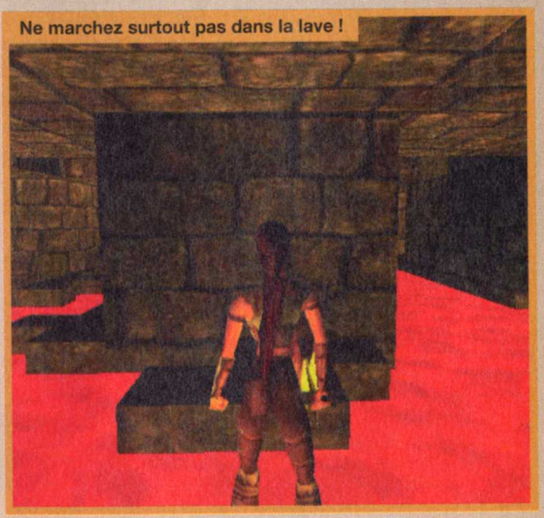
Repassez par le couloir sur la droite, allez au bout puis montez l'escalier. Sautez successivement sur les deux plates-formes, puis montez le petit escalier. Retournez-vous et sautez sur la plate-forme, retournez-vous encore, avancez sur la gauche et sautez sur les différentes plates-formes pour atteindre l'autre petit escalier. Montez-le et sautez sur les autres plates-formes pour rejoindre la sortie.

Prenez la potion de vie dans les mains de la statue à gauche puis continuez à suivre le couloir jusqu'à la salle des marteaux-pilons. Sauvegardez et traversez cette salle le plus vite possible en courant entre les pilons, vous allez sûrement mourir écrasé (les mouvements des pilons sont assez aléatoires), mais, en essayant plusieurs fois, on y parvient quand même.

SAUVEGARDE **Après les pilons**

Avancez ensuite jusqu'au trou. Reculez un peu pour pouvoir prendre de l'élan et attendez que les deux murs soient sur le point de se toucher pour avancer en sautant rapidement plusieurs fois de suite afin de rejoindre l'autre côté de la salle.

Dans la pièce suivante, sautez sur la plate-forme en face puis sur celle de gauche et sur celle encore plus à gauche afin de rejoindre la niche sur le côté. Actionnez alors le levier puis ressautez sur les deux plates-formes précédentes. Sautez alors sur celle dans le coin à gauche puis retournez-vous et sautez sur celle à droite. Sautez encore sur la plate-forme de droite et actionnez le levier. Retournez-vous et ressautez sur la plate-forme précédente. Sautez, de là, sur la plate-forme à droite où se trouve le piédestal et prenez la clé. Sautez sur le bloc de pierre qui dépasse du mur puis tournez-vous à gauche et sautez sur les deux plates-formes suivantes pour rejoindre la niche où se trouve la serrure et utilisez alors la clé dessus. Sautez alors sur la gauche pour passer la porte dont la grille vient de s'ouvrir.



Ne marchez surtout pas dans la lave !

Avancez dans le couloir et montez l'escalier. Vous êtes au seuil d'une salle vide. Avancez jusqu'à ce qu'un grand bloc tombe devant vous (n'avancez pas trop lentement car il y a aussi un petit bloc qui tombe derrière vous) : sautez alors immédiatement plusieurs fois en arrière pour éviter d'être écrasé par les autres blocs qui tomberont et attendez qu'un escalier se forme puis montez-le en sautant.

Prenez l'épée des mains de la statue au bout du couloir à droite. Revenez au début du couloir et enfoncez la pierre qui dépasse du mur à gauche du couloir. Retournez-vous et entrez dans la salle secrète. Prenez l'armure dans la tombe du milieu parmi celles au fond de la salle, en face de vous. Allez ensuite dans le couloir à gauche et sautez sur les plates-formes afin de prendre la hache sur le piédestal au fond. Revenez à l'endroit où vous avez actionné la pierre et prenez à gauche.

Entrez dans la grande salle circulaire et courez vous réfugier dans la niche en face de vous. Atten-

Drakan

dez que le plafond s'effondre puis montez dessus et placez-vous bien au centre du pentacle. Attendez immobile que le plafond remonte pour atteindre la salle supérieure.
Montez l'escalier en colimaçon et prenez dans votre inventaire le Marteau d'Alwarren. Frappez alors la cloche puis redescendez l'escalier et plongez dans l'eau tournoyante pour passer au niveau suivant.

La cloche à sonner.

Sortez de l'eau et approchez-vous du lac. Plongez dedans et traversez le lac ou prenez d'abord l'armure qui se trouve dans le coin à droite. Sortez du lac par la pente sur la droite. Suivez les couloirs et passez l'ouverture. Combattez les deux Chevaliers grâce à votre arc (ou, à défaut, avec votre épée). Passez derrière eux par l'ouverture puis longez la corniche à gauche et entrez dans l'ouverture à gauche.

DE DANGER EN DANGER

Descendez l'escalier en face de vous et actionnez le levier avant l'escalier suivant puis descendez-le aussi. Vous arriverez dans une grande salle. Un couloir part sur la gauche mais il est obstrué par quatre jets de flammes. Il y a aussi un couloir sur votre droite, bloqué par un seul jet, et un couloir en face de vous (de l'autre côté du pilier), bloqué par un autre jet.

Vous voyez aussi quatre dalles qui dépassent du sol autour du pilier central. Courez sans vous arrêter sur ces quatre dalles en commençant par celle à votre droite puis courez tout de suite dans le couloir de gauche pour marcher sur la dalle au fond. Revenez tout de suite et marchez sur la dalle au fond du couloir en face. Ressortez tout de suite et entrez dans le couloir à droite afin de sortir de cette salle.

Montez l'escalier, n'actionnez pas le levier à gauche (!!!), mais continuez votre chemin et montez l'escalier suivant. Empruntez, à l'intersection, l'escalier à droite afin d'arriver dans une salle où se trouve un cristal de feu, un élixir et une potion d'invisibilité. Redescendez et allez à droite. Tuez le Chevalier et entrez dans le couloir à gauche.

À l'intersection, montez l'escalier à gauche et suivez le couloir jusqu'à ce que vous arriviez dans une grande salle. Marchez rapidement, en évitant les tourbillons, sur les quatre dalles qui dépassent du

Le danger est partout.

sol dans les coins de la salle, puis sur les quatre dalles autour du pilier central.

Prenez alors la sortie, là où l'escalier descend. Dans la salle suivante, faites de la place dans votre inventaire (trois cases en hauteur) puis sautez sur l'emplacement du bloc de pierre gauche quand il sera descendu puis courez sur l'épée pour la prendre et sautez vers la sortie en face.

Montez l'escalier et suivez le couloir. Tuez le Chevalier, prenez la hache au bout de la corniche à droite et entrez ensuite dans le couloir.

Montez l'escalier pour rejoindre une grande salle. Marchez sur la dalle dans le renfoncement à droite puis sautez sur les plates-formes pour aller dans la niche en face afin de marcher sur la seconde dalle. Sautez encore sur les plates-formes pour rejoindre la sortie à gauche. Suivez le couloir et descendez les escaliers pour atteindre une intersection. Montez l'escalier à gauche pour découvrir l'énigme suivante.

Vous êtes dans une grande salle : faites le tour du couloir extérieur en marchant sur les quatre dalles qui sont dans les coins de la salle. Refaites le tour de la salle par le couloir extérieur afin d'activer les quatre autres dalles qui sont en face des grilles mais ne vous approchez surtout pas des grilles.

Lorsque les huit dalles seront enfoncées, toutes les grilles au centre de la salle s'ouvriront et vous pourrez prendre la hache et les élixirs. Sortez alors de la salle, revenez à l'intersection et descendez l'escalier à gauche. Tuez le Chevalier puis descendez l'escalier à gauche et sauvegardez.

La salle suivante va être particulièrement difficile à passer si vous n'avez pas de potions de vie. En effet, cette salle est parcourue d'éclairs qui sortent du cristal au centre (le cristal tourne de façon aléatoire). L'objectif est simple : courez dans le couloir de gauche pour marcher sur la dalle au fond puis courez dans le couloir en face pour marcher sur l'autre dalle afin d'arrêter les éclairs et d'ouvrir la sortie. Vous ne pouvez rien faire pour empêcher les éclairs de vous toucher (utilisez en revanche vos potions de vie et vos élixirs) alors, courez vite en sautant et priez pour ne pas être trop touché.

UNE POTION D'INVINCIBILITÉ

Après avoir rejoint la sortie, montez les escaliers et prenez à gauche à l'intersection. Marchez sur la dalle du fond puis retournez-vous et suivez le couloir qui part vers la gauche jusqu'au bout afin de marcher sur la dalle. Revenez à l'intersection et suivez l'autre couloir en face, jusqu'au bout, pour actionner la seconde dalle. Revenez un peu en arrière et montez l'escalier apparu sur votre droite.

Prenez la potion d'invincibilité dans le coffre ainsi que l'arc et les flèches puis actionnez le levier derrière vous. Redescendez l'escalier à droite et prenez à droite. Suivez le couloir et prenez à droite après le premier coude pour récupérer l'armure sur le piédestal.

Allez ensuite au bout du couloir droit devant vous pour revenir à l'intersection de départ et descendez l'escalier à gauche. Prenez l'élixir en sautant directement sur le piédestal et en retombant de l'autre côté pour ne pas vous faire empaler par les pics.

Empruntez ensuite le couloir qui part à droite, montez l'escalier et tuez les deux adversaires avec votre épée (gardez vos flèches explosives pour plus tard, elles vous seront presque indispensables) puis prenez les flèches sur leurs cadavres.

Suivez la route vers la gauche en tuant les autres Chevaliers. Lorsque vous arriverez à la pente, laissez-vous glisser et prenez la potion de vie sur le piédestal. Marchez droit devant pour atteindre la salle du cristal.

Le cristal de faille est à vous.

Allez dans le couloir à gauche en évitant de marcher sur la dalle devant le piédestal du cristal. Actionnez deux fois le levier en haut de la pente afin qu'un rond bleu apparaisse sur l'écran. Descendez la pente et marchez cette fois-ci sur la dalle près du cristal et attendez la fin de l'éboulement.
Pénétrez ensuite dans le couloir de droite et actionnez une

fois le levier en haut de la pente. Redescendez et marchez encore sur la dalle près du piédestal puis prenez le cristal qui se trouve sur le piédestal.
Avancez ensuite dans le couloir devant vous et jetez-vous dans l'eau tournoyante au fond.

SAUVEGARDE **Le cristal de faille**

Nagez droit devant vous, sortez de l'eau et approchez-vous de la grille pour qu'elle s'ouvre. Suivez le chemin dans les collines vers la gauche et tuez les Succubis avec des flèches ou bien à coups d'épée lorsqu'elles atterriront. Plongez dans l'eau au bout du chemin et allez sur la plage. Tuez les monstres et faites sauter les caisses dans les ruines pour prendre les élixirs.

X LA CAPTURE D'AROKH

Montez le chemin qui part vers la gauche, évitez la pierre que poussera le monstre en marchant à droite, et abattez vos assaillants. Poursuivez votre route : vous voyez un Wartok géant au loin et des insectes. Soit vous essayez de tuer ces monstres avec des flèches, s'il vous en reste, soit, et c'est beaucoup plus facile, vous utilisez une potion d'invisibilité pour passer à côté d'eux discrètement et en toute sécurité.

Après le géant, continuez votre route en tuant les trois monstres mais n'entrez pas dans la grotte : continuez simplement votre route. En chemin, vous pourrez voir un bateau. Continuez à suivre le chemin, tuez le Chevalier et poursuivez la route qui commence à descendre. Arrivé à la plage, longez-la vers la gauche et entrez dans la grotte.

Une explosion se produira et un sarcophage apparaîtra d'où sortira un fantôme. Tuez ce fantôme à coups d'épée en évitant ses tirs.
Il y a une clé dans le sarcophage mais elle est inaccessible pour l'instant. Avancez alors plus profond dans la grotte et sautez sur la pente verdoyante à gauche. Remarque : le jeu est un peu bugué ici et vous devrez faire pas mal de sauts sur les côtés et en avant afin de pouvoir monter cette rampe.
En haut de la pente, prenez à gauche et encore à gauche pour arriver devant un trou situé exactement au-dessus du sarcophage. Sauvegardez puis reculez alors et sautez dans le trou afin d'atterrir sur le sarcophage.

Après plusieurs essais, on finit par arri<ver à sauter sur cette satanée porte !

Sauvegardez encore puis sautez ensuite sur une des portes du sarcophage. Sauvegardez puis tombez dans le sarcophage et prenez la clé.
Remarque : cette série de sauts est incroyablement dure, alors, si vous n'y arrivez pas, prenez la sauvegarde sur le CD de PC Soluces.

SAUVEGARDE **Après le sarcophage**

Sautez ensuite hors du sarcophage, revenez sur la plage et suivez-la vers la droite jusqu'à ce que vous voyiez une grille sur votre droite. Utilisez la clé dans la serrure et prenez l'arc d'énergie sur le piédestal.
Sortez et allez vers la droite. Tuez les monstres, prenez les flèches explosives dans les ruines près du chaudron puis nagez jusqu'à l'île d'en face où l'on voit des ruines.

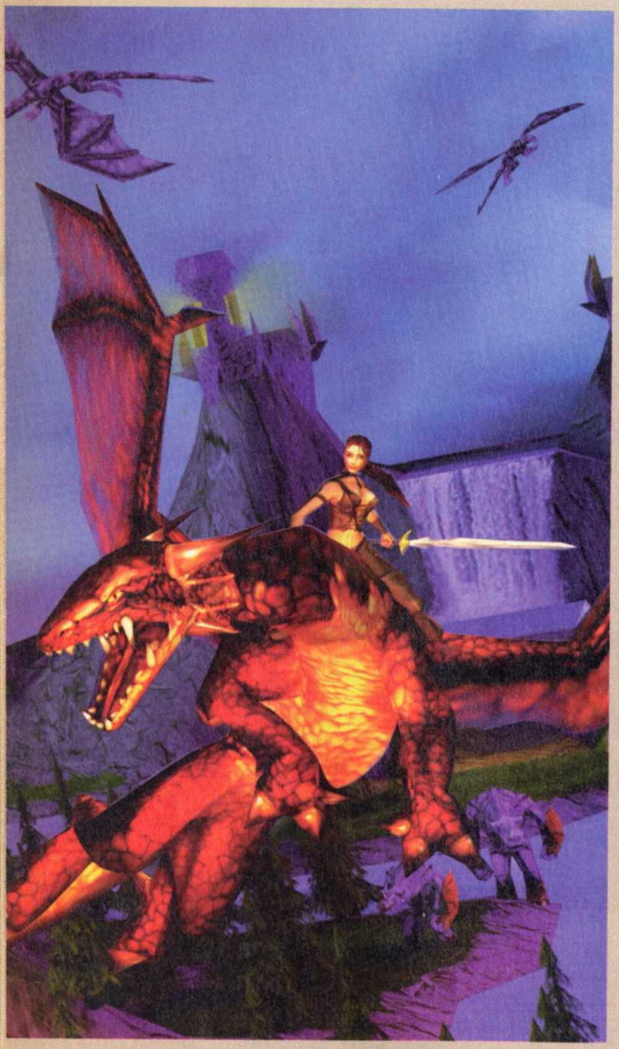
Suivez la plage vers la gauche en détruisant les deux tours avec votre arc puis entrez dans la grotte à gauche.

Courez en évitant les deux monstres géants (ou utilisez plus simplement une potion d'invisibilité mais surtout gardez vos flèches pour plus tard) et sortez de la grotte par l'issue de gauche. Détruisez la tour puis allez à droite et courez tout droit vers l'autre tour en évitant l'autre géant.
Continuez à monter la pente et entrez dans la grotte des Succubis au fond **(Carte 2, 15)** (les deux autres tours avant l'entrée ne tirent généralement pas). Avancez dans la grotte, prenez les flèches dans le coffre à droite avant le pont et tuez les Succubis qui gardent le pont avec votre arc (si vous n'avez plus de flèches, les Succubis peuvent atterrir sur le pont, vous pouvez alors les finir à l'épée). Lorsque les créatures seront mortes, passez la porte qui s'est ouverte au bout du pont et regardez la cinématique.

Allez ensuite vers la droite et utilisez l'ascenseur près du petit cratère pour descendre. Traversez le pont en tuant le Chevalier et passez le couloir au fond. Tuez la Succubi avec votre arc puis sautez sur la grande colonne devant vous et descendez en tournant autour d'elle.

Prenez les flèches et l'arc derrière les caisses à droite ainsi que le cristal de feu dans une niche au fond de la grotte derrière vous puis tuez le Chevalier en face de vous et approchez-vous de la porte.

Drakan



Passez la porte prudemment après que les pics soient entrés dans le mur.

Avancez dans le couloir en tuant les scarabées et entrez dans la grande salle. Tuez tous les scarabées qui tomberont du plafond jusqu'à ce que la porte du fond s'ouvre et continuez votre route.

Prenez dans les coffres à droite et à gauche la potion de vie et les flèches puis traversez le pont en courant et en sautant pour rejoindre le couloir en face en évitant les tirs des Succubis.

En sortant du couloir suivant, allez à gauche et suivez les cavernes puis traversez le couloir pour atteindre les prisons. Visitez les deux premières cellules pour récupérer les objets (dont une armure) et la clé. Allez à la troisième cellule au fond pour libérer le monstre et laissez-le ouvrir le coffre près des cellules puis tuez-le et prenez les objets dans le coffre.

LE MIROIR RETROUVÉ

Sortez du quartier des cellules en reprenant le couloir au fond puis allez vers la gauche pour faire le tour du lac. Tuez le grand Orc qui sortira de la pièce et prenez ensuite le miroir dans le coffre à l'intérieur de la pièce. Continuez à faire le tour du lac par la gauche et passez la première porte sur votre gauche après avoir tué le Chevalier.

Montez la pente et approchez-vous de la porte suivante pour qu'elle s'ouvre. Passez la porte et sautez sur la plate-forme à droite pour remonter. Avancez-vous sur le pont à droite pour rencontrer de nouveau la Succubi puis approchez-vous, au bout du pont, de la porte qui s'ouvrira à votre approche.

Avancez tout droit et sautez sur la plate-forme mobile à droite pour atteindre la corniche de l'autre côté. Suivez la corniche pour prendre les flèches puis réutilisez la plate-forme mobile pour revenir de l'autre côté et continuez vers la droite. Passez la porte, tuez le Chevalier et suivez le couloir.

Allez vers la droite en tuant les monstres jusqu'à ce que vous arriviez à une plate-forme mobile après une porte. Sautez sur cette plate-forme pour atteindre l'autre bord.

Partez vers la droite pour prendre la potion d'invincibilité, l'arc d'énergie et les élixirs. Retournez sur la plate-forme mobile et refaites le chemin en sens inverse jusqu'à ce que vous reveniez à la porte sur votre gauche et continuez alors à suivre la corniche devant vous.

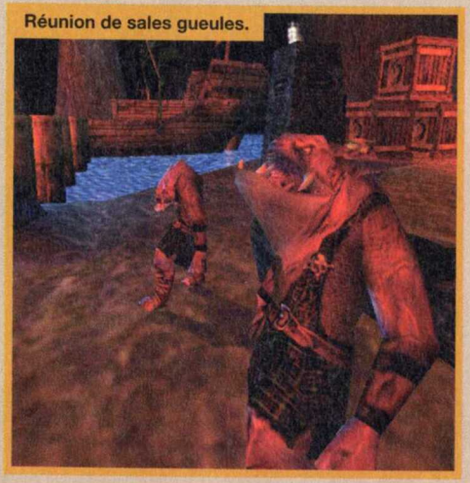
Tuez le Chevalier, passez la porte et descendez la corniche. Passez devant la porte fermée et continuez à suivre la corniche. Passez devant une seconde porte à gauche et suivez la corniche jusqu'en haut. Entrez dans la cellule à gauche. Prenez les flèches et l'arc au sol puis utilisez une épée et accroupissez-vous pour détruire le sol au fond de la cellule du milieu (quelques coups suffiront à faire un grand trou).

Tombez dans le trou pour vous retrouver au milieu de deux couloirs : l'un mène à la corniche des cellules, il faut donc prendre l'autre.

En sortant du couloir, allez à gauche, tuez le Chevalier et sautez sur la plate-forme mobile à droite pour monter. Allez vers la gauche, tuez le Chevalier suivant et entrez par la porte à droite. En sortant du couloir, cassez les tonneaux à droite pour prendre la potion de vie puis avancez et allez dans le couloir à gauche pour rejoindre la salle du trône.

À la sortie du couloir, abattez le Chevalier puissant qui garde le pont en utilisant votre arc (mettez-vous en mode «snipe») puis récupérez sa potion de vie et son indestructible épée Fléau, qui vous sera d'une aide fidèle jusqu'à la fin du jeu.

Réunion de sales gueules.



Traversez le pont et entrez dans la salle du trône. Après la cinématique, redescendez du trône, retraversez le couloir et empruntez celui d'en face qui est maintenant ouvert. Près de la sortie du couloir, tuez le géant avec votre arc puis passez la porte au fond.

Allez vers la gauche en tuant les Charognards et prenez la porte à droite quand vous serez aux caisses. Suivez le chemin et tournez à gauche dès que possible pour prendre le sentier qui part en sens inverse afin de récupérer les flèches qui se trouvent au bout.

Redescendez le sentier et tuez avec votre arc le Wartok géant qui garde le quai. Allez ensuite dessus et sautez dans le bateau. Après la cinématique, approchez-vous d'Arokh prisonnier pour qu'il vous dise ce qu'il faut faire.

SAUVEGARDE **Arokh en cage**

XI LA CÉRÉMONIE

Montez la pente en tuant le Chevalier et les deux monstres en haut puis entrez dans le tunnel.

Tu sais que t'es belle ?

Tuez le Chevalier au bout et passez la porte à gauche. Traversez le pont en tuant le Charognard et passez la porte au fond. Descendez la pente et traversez la porte pour voir une nouvelle cinématique.

Prenez ensuite dans les deux coffres sous la rampe les élixirs, les flèches, la hache et la potion de vie. Maintenant, montez la rampe et passez la porte puis montez la pente et passez la porte suivante pour rencontrer enfin la reine Shilla.

Tuez-la et prenez la clé qu'elle laissera tomber. Avancez tout droit sur le pont pour que des cristaux sortent du sol derrière vous. Continuez à descendre pour revenir au quai et approchez-vous d'Arokh pour le libérer. Montez Arokh et volez jusqu'à la berge de l'autre côté (à droite de la sortie) pour prendre une armure et une potion sur le squelette. Retournez ensuite avec Arokh jusqu'au pont pour qu'il traverse le cristal afin de gagner un nouveau pouvoir.

Un membre du S.P.E.C.T.R.E. ?

Les duels volants sont de plus en plus durs.

Tuez ensuite les dragons puis posez-vous sur le pont, traversez-le et redescendez dans la salle où il y avait la cérémonie avec la reine des Succubis.

Prenez le couloir à droite mais avancez prudemment car il y a des trappes qui s'ouvriront devant vous. Sautez par-dessus et allez au bout du couloir puis sauvegardez.

Sautez sur la plate-forme tournoyante puis marchez jusqu'à son bord le plus large afin de sauter sur l'autre plate-forme tournoyante quand elle sera à côté. Dirigez-vous vers le bout le plus fin de la seconde et sautez de là sur le rebord quand il sera devant vous.

Attendez que ces plates-formes soient momentanément à l'arrêt pour sauter.

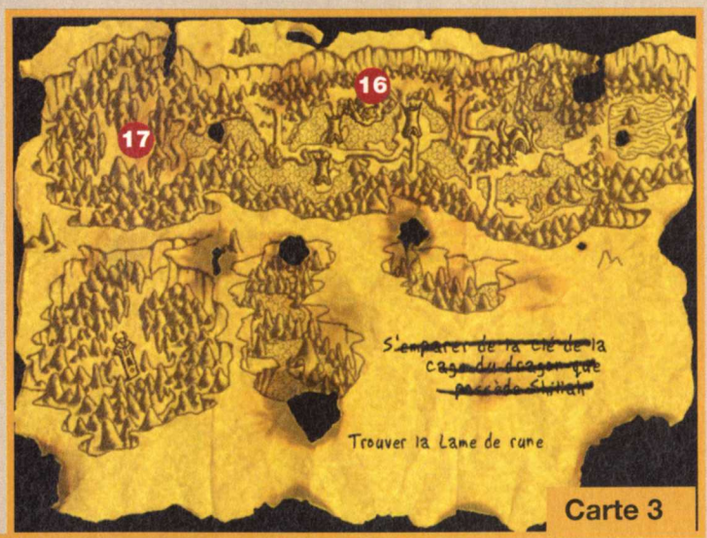
Avancez, tuez le Chevalier à gauche et sautez sur la plate-forme suivante juste après les deux explosions de rocher. Sautez sur l'autre plate-forme, tuez le Chevalier et passez la porte. Descendez vers la gauche en tuant les deux autres Chevaliers puis sautez sur la corniche de droite.

Descendez la corniche, tuez le Chevalier et sautez sur l'autre corniche à gauche. Passez la porte et sautez sur la plate-forme en face de vous afin de prendre la rune au milieu des rayons verts. Ressautez sur la plate-forme précédente (il y a une porte sur la gauche mais ignorez-la : c'est juste un chemin de retour plus difficile) et refaites le chemin en sens inverse pour revenir au pont où vous avez laissé Arokh.

Arokh ne sera pas là et, même si vous le sifflez, il risque de ne pas pouvoir revenir (c'est un bug bien sûr). Pour le récupérer, il faudra redescendre la pente et l'appeler du seuil de la porte de la cérémonie (parfois il faut l'appeler du quai ou du bout du pont).

Une fois qu'il sera revenu sur le pont, chevauchez-le et suivez la rivière de lave par la droite jusqu'à ce que vous voyiez une porte sur la droite **(Carte 3, 16)** et posez-vous.

Entrez dans la grotte, tuez les deux Chevaliers et passez la porte à droite. Au bout du couloir, montez sur la plate-forme au milieu du rayon vert pour descendre. Tuez les spectres et actionnez le levier pour faire disparaître la barrière : Arokh vous rejoint alors. Chevauchez-le et volez dans la grande caverne à gauche, tuez les dragons puis posez-vous près de la porte verte. Utilisez la rune sur la serrure à droite pour enlever la barrière et entrez dans le couloir. Approchez-vous du coffre au fond pour qu'il s'ouvre, tuez les deux spectres sur les côtés et prenez l'armure de Dragon dans le coffre (quitte à sauter dans le coffre pour y arriver).



Carte 3

L'armure de dragon est la plus puissante du jeu et aussi la plus belle.

Remontez Arokh et sortez de la grotte par l'ouverture d'où il est venu. Combattez les dragons et détruisez les tourelles à distance en volant vers la droite jusqu'au bout de la rivière de lave **(Carte 3, 17)**. Descendez alors : vous voyez une grande boule d'énergie. Il y a aussi une ouverture dans la paroi sur le côté défendu par une tour : volez à travers cette ouverture puis avancez dans la grotte afin de vous poser sur une plate-forme au fond où se trouve un ascenseur. Descendez de dragon et placez-vous dans l'ascenseur afin de monter.

Avancez en tuant le Chevalier et sautez sur la plate-forme suivante en face. Tuez l'autre Chevalier, passez la porte et avancez puis sautez sur les grandes caisses à droite et plus bas. Descendez des caisses, tuez le Chevalier et prenez la clé qu'il laissera. Suivez la corniche à droite jusqu'à l'intersection. Descendez à gauche et allez à droite à la deuxième intersection afin de sauter sur les

Drakan

grandes caisses au fond (en faisant un saut sur le côté, on y arrive) afin de prendre les deux élixirs. Revenez à la deuxième intersection et allez à droite. Utilisez la clé sur le réceptacle à droite pour ouvrir l'entrepôt et entrez. Ouvrez les coffres pour prendre la potion de vie, l'arc d'énergie, la potion d'invincibilité et les cinq cristaux de foudroyance (pour chaque coffre ouvert, un Chevalier apparaîtra). Remontez à la première intersection et allez à gauche. Passez l'ouverture, traversez le pont et descendez par la droite.

Traversez le pont suivant et allez à droite. Actionnez le levier au bout de la plate-forme et attendez l'arrivée d'Arokh pour le chevaucher.

Volez sur la gauche dans la caverne et descendez dans le grand puits jusqu'en bas.

Vous pouvez voir, un peu cachée sur la gauche, une entrée : on y reviendra un peu plus tard. Pour l'instant, remontez la rivière de lave à droite afin d'arriver au-dessus des nuages tournoyants.

Arokh paraît inquiet, non ?

Volez tout droit trois secondes et montez pendant cinq secondes : vous voyez une entrée juste devant vous, à mi-hauteur. Posez-vous là et descendez de dragon. Passez au milieu des pics trop larges pour vous, tuez les Chevaliers et entrez dans le couloir à droite. Sautez sur la plate-forme du sarcophage et approchez-vous pour qu'il s'ouvre (souvenez-vous de ce sarcophage, on en reparlera). Tuez le spectre puis sautez sur l'autre plate-forme pour passer le couloir suivant.

Tuez le Chevalier puis sautez sur la plate-forme tournoyante à droite. Sautez sur celle d'à côté quand elle sera en face de vous et attendez d'être en haut pour sauter sur la corniche. Avancez en suivant le couloir jusqu'au levier et mettez-vous derrière le levier pour l'actionner. Revenez au bord de la corniche précédente et sautez sur la petite plate-forme ronde pour descendre. Revenez au sarcophage précédent et sautez dedans pour monter au niveau du couloir supérieur. Avancez jusqu'au bout du couloir et marchez sur les petites lumières vertes qui se déposent dans le vide pour rejoindre la porte en face (suivez bien ces lumières car elles zigzaguent).

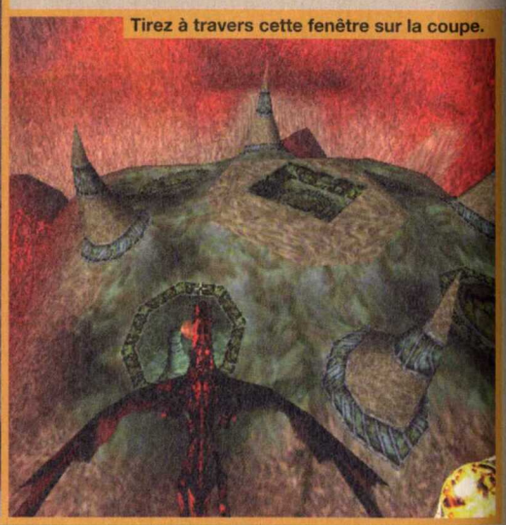
Le pont de lumière à traverser.

Entrez dans la salle au fond, tuez les spectres, prenez la rune de lave dans le coffre puis revenez à Arokh et chevauchez-le. Tournez le dos à la porte et volez tout droit en descendant pour revenir dans le tunnel.

Suivez le tunnel jusqu'au bout et entrez avec Arokh dans le tunnel à droite. Au bout du tunnel, descendez de dragon et utilisez la rune sur la griffe au centre de la plate-forme : la lave disparaît et vous voyez en face de vous un rocher au sommet rond. Remontez sur Arokh, volez jusqu'au rocher et posez-vous devant l'entrée. Entrez à pied et allez à gauche : vous voyez que la flamme de la grande coupe s'éteint : ressortez et chevauchez Arokh puis envolez-vous et allez au-dessus du rocher. De là, vous voyez que la fenêtre octogonale est ouverte : tirez avec le pouvoir d'Arokh à travers la fenêtre pour ranimer la flamme dans la coupe (utilisez le tir 2 du pouvoir de lave ou bien le tir 1 du pouvoir de feu).

Atterrissez de nouveau devant l'entrée, mettez pied à terre et pénétrez à l'intérieur. Allez vers la gauche et actionnez deux fois le levier. Continuez vers la gauche et actionnez le cristal vert caché derrière la base de la grande statue : la statue décoche une flèche qui s'enflamme en traversant la coupe et frappe la glace qui fond alors doucement. Allez ensuite au centre pour récupérer l'épée de rune, la meilleure arme du jeu.

À l'assaut !



Tirez à travers cette fenêtre sur la coupe.

L'épée de rune

Retournez à Arokh, chevauchez-le, retournez-vous et repassez par le tunnel en face de vous et au-dessus. À l'intersection, allez à droite et remontez dans le puits jusqu'en haut. Passez l'ouverture à droite puis celle au fond à gauche et regardez la cinématique.

Tuez les dragons qui sortiront des trous autour de la salle puis posez-vous sur le rebord devant l'un des deux trous. Passez la porte sur le côté, montez la rampe et traversez le pont.

Premier boss

Après la cinématique, affrontez votre frère grâce à votre épée de rune (il faut lui tourner autour). Lorsqu'il sera tombé, après la cinématique, vous devrez affronter le dragon géant à quatre têtes.

Deuxième boss

Pour cela, utilisez le pouvoir de feu d'Arokh (le premier pouvoir au début du jeu) et tirez sur une des têtes avec les boules de feu (tir 1). Dès que le dragon ouvre sa gueule pour hurler de douleur, approchez-vous et utilisez le lance-flammes (tir 2) pour lui brûler l'intérieur de la gueule. En recommençant plusieurs fois, vous finirez par faire exploser la première tête. Il ne vous reste plus qu'à faire de même avec les trois autres têtes et à regarder la cinématique de fin, très, très courte, mais qui nous laisse espérer une suite.

Jeff (Monkey3@club-internet.fr)
Daniel Mohamedaly (dmohamedaly@loisir.net)

SORTIE LE 17 NOVEMBRE

MRS. TINGLE

Un film de **KEVIN WILLIAMSON**, l'auteur de **SCREAM** et de **FACULTY**

ELLE NE PEUT PAS VOUS SAQUER !

UNE PROF D'HISTOIRE INJUSTE, CYNIQUE ET SANS PITIE... COMMENT FEREZ VOUS POUR LUI RESISTER SI VOTRE TETE NE LUI REVIENT PAS ,

Imaginez le pire : c'est sur vous que Mrs Tingle déverse sa haine ! Serez-vous assez créatif pour vous sortir des griffes de cette prof implacable ? A vous de jouer en imaginant les meilleures solutions pour échapper au sort qu'elle vous réserve.

VOTRE DEVOIR EST PARFAIT, VOUS Y AVEZ MIS DU COEUR, ET VOUS LE RENDEZ A TEMPS... POURTANT, ELLE VOUS SAQUE !

A/ Vous restez flegmatique, espérant avoir une meilleure note la prochaine fois.
B/ Vous pleurez et la suppliez à genoux.
C/ Avez-vous une idée pour vous en sortir ?

DE PIRE EN PIRE, ELLE EST PERSUADEE QUE VOUS AVEZ TRICHE...VOUS ETES INNOCENT, MAIS ELLE NE VEUT RIEN SAVOIR. JUSQU'OU IREZ-VOUS POUR AVOIR UNE BONNE NOTE ?

A/ Vous déprimez, vous vous bourrez de sucreries et vous prenez 15 kilos.
B/ Vous essayez de la séduire, vous lui offrez des fleurs.
C/ Un plan de secours commence-t-il à germer dans votre esprit ?

ELLE EN FAIT UNE AFFAIRE PERSONNELLE : DEMAIN MATIN, ELLE VOUS DENONCE AU PROVISEUR. IL VOUS RESTE QUELQUES HEURES POUR SAUVER VOTRE AVENIR.

A/ Vous aller la voir chez elle, pour vous expliquer.
B/ Vous arrêter vos études pour devenir serveur(se).
C/ Puisqu'elle a décidé la guerre, avez-vous une solution pour contre attaquer ?

A COURT D'IDEES, VOUS AVEZ COMMIS L'IRREPARABLE : ELLE EST MAINTENANT ATTACHEE, A VOTRE MERCI !

A/ Vous passez de longues heures à la chatouiller.
B/ Vous regrettez votre geste, vous la détachez en vous excusant.
C/ C'est vraiment maintenant qu'il va falloir beaucoup d'imagination !

JOUEZ ~~AVEC~~ CONTRE MRS. TINGLE ET GAGNEZ :

funradio

Ciné Live
LE MAGAZINE DU CINÉMA

Ces objets collectors sont aussi disponibles à la vente.
Un jury particulièrement «sévère» récompensera les réponses les plus créatives.

Gagnez des places pour les avant-premières du film, le 12 novembre sur www.mrstingle.com

Répondez aux 4 interrogations par A, B ou par votre propre solution, sur le bulletin ci-dessous ou sur carte postale si vos réponses sont plus longues, et renvoyez vos réponses avec nom, adresse et téléphone à : Concours Mrs Tingle LP Gestion 45944 Orléans Cedex 09. Règlement déposé chez maître Llouquet. Date limite de réponse : 30 novembre (cachet de la poste faisant foi). A gagner dans l'ordre décroissant : 20 jeux Tomb Raider «La Révélation Finale», 50 coupe-vent et 200 T-shirts Mrs. Tingle.

1 A B Votre idée : .....

2 A B Votre idée : .....

3 A B Votre idée : .....

4 A B Votre idée : .....

Nom : ..... Prénom : ..... Tél. : .....

Adresse : ..... Code Postal : ..... Ville : .....

Peter's Plane

Shadow Man

2e partie

Passer de vie à trépas...

VOTRE QUÊTE DANS LE MONDE DES MORTS VOUS A DÉJÀ PERMIS DE RÉCUPÉRER QUARANTE-DEUX ÂMES NOIRES ET IL VOUS EN RESTE ENCORE QUATRE-VINGT À TROUVER ! L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER ET VOUS DÉCOUVRIREZ TOUT AU LONG DE VOTRE PROGRESSION QUELLE EST LA DESTINÉE QUI VOUS EST RÉSERVÉE. CETTE DEUXIÈME ET DERNIÈRE PARTIE DE SHADOW MAN, VOUS ENTRAÎNERA AU FIN FOND DES TÉNÈBRES, DANS UN MONDE D'HORREUR, DE SOUFFRANCE ET DE DÉSESPOIR, OÙ SE TERRENT TOUTES LES ÂMES EN PERDITION CONDAMNÉES À ERRER POUR L'ÉTERNITÉ DANS LES LIMBES DE L'OUBLI. FRANCHISSEZ CET UNIVERS DE CAUCHEMAR ET PRÉPAREZ-VOUS À RENCONTRER LES CINQ TUEURS EN SÉRIE QUI N'ATTENDENT QUE VOTRE ARRIVÉE POUR QUE S'ACCOMPLISSE LA PROPHÉTIE. VOTRE CONFRONTATION FINALE AVEC LÉGION DÉCIDERA DE L'AVENIR DES DEUX MONDES...

ÉDITEUR	Acclaim
CONFIG.	P 200, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Août 99

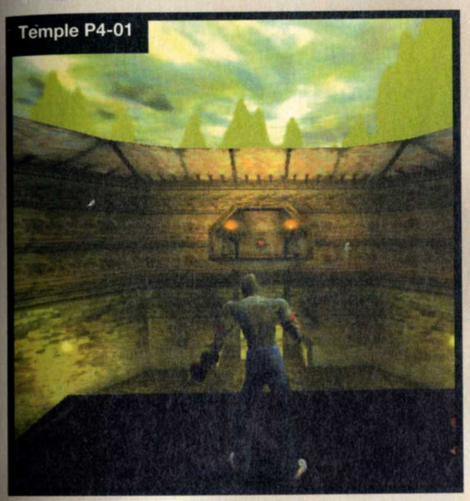
SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre CD les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, décompressez le fichier "SHADOW.ZIP" dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:/Program Files/Acclaim Entertainement/ShadowMan"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes.

LE TEMPLE DU FEU (TOUCHER) PART III

Sauvegarde 01

Temple P4-01



Avancez tout droit et descendez de la pyramide (Temple P4-01). Poursuivez votre parcours jusqu'au bassin de sang. Plongez dans le bassin et passez par le trou du mur. Longez le tunnel et dès que vous le pourrez, refaites surface. Montez sur la rive et empruntez le passage qui se situe à gauche des deux halos de lumière bleue.
Laissez-vous tomber de la corniche et, une fois les pieds dans l'eau, passez par le tunnel sur votre gauche. Parcourez celui-ci puis gravissez la pente. À l'intersection, dirigez-vous dans la grotte de gauche, puis tournez encore à gauche. Continuez votre progression jusqu'à atteindre **une porte de Coffin (de niveau 5)**. Concentrez votre énergie pour ouvrir le portail et allez récupérer "**Le flambeau**" (Temple P4-02).

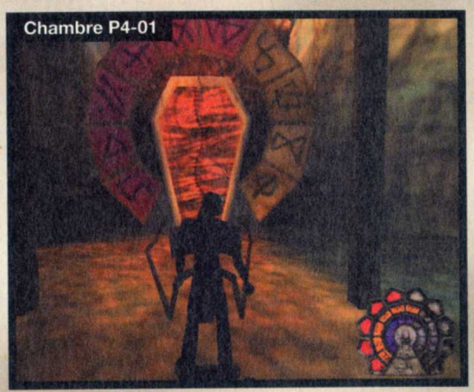
Temple P4-02

Sélectionnez dans votre inventaire l'ours en peluche puis choisissez comme destination : Les chemins de l'ombre - La chambre de la Prophétie...

LA CHAMBRE DE LA PROPHÉTIE PART IV

Atteignez la corniche supérieure et traversez la porte de Coffin (de niveau 1). À la sortie du tunnel, passez par la porte de Coffin (de niveau 2) en bas sur votre gauche. Parcourez la grotte et, une fois à l'extérieur, allez en bas et franchissez la porte de Coffin (de niveau 3). Atteignez le niveau inférieur de la grotte, puis empruntez le seul passage accessible. Éliminez vos ennemis, traversez le pont puis la porte de Coffin (de niveau 4). À la sortie du tunnel, franchissez le ponceau puis tournez vers la droite pour franchir la porte de Coffin (de niveau 5). Poursuivez votre chemin. Lorsque vous sortirez du tunnel, placez-vous face à **la porte de Coffin (de niveau 6),** puis concentrez votre énergie pour faire exploser le portail (Chambre P4-01).

Chambre P4-01



Traversez le passage et atteignez le bassin de lave. Empruntez ensuite le tunnel qui se situe sur votre gauche.
Direction : Le temple de la Prophétie (Marcher)...

LE TEMPLE DE LA PROPHÉTIE (MARCHER) PART I

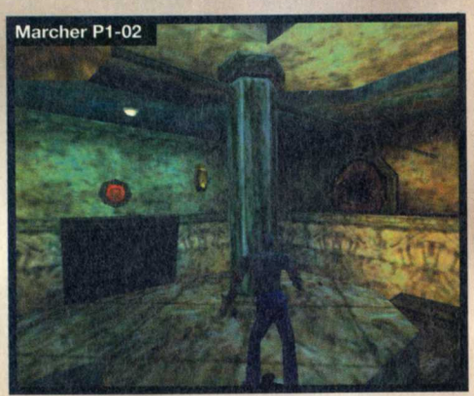
Sauvegarde 02

Éliminez le monstre puis sortez de la grotte. Empruntez l'entrée du temple. Parcourez le couloir et débarrassez-vous des sœurs vaudoues. Vous allez aboutir dans une pièce composée d'une colonne centrale. Passez par la porte qui se situe à l'opposé. Lorsque vous serez dans la salle ornée d'une grande statue, actionnez l'interrupteur qui se trouve derrière elle à gauche. Une chute de sang s'écoule à présent sur chaque paroi des colonnes. Profitez-en pour récupérer **la quarante-troisième âme noire** placée sur la main gauche de la statue. Retournez dans la salle où vous aviez aperçu une colonne centrale (Marcher P1-01).

Marcher P1-01

Gravissez la colonne puis sautez en direction de la corniche à gauche. Parcourez le couloir jusqu'au bout puis laissez-vous tomber. Actionnez deux fois l'interrupteur pour faire bouger la grande aiguille, éliminez vos assaillants puis montez au niveau supérieur. En vous aidant de l'aiguille, allez activer un second interrupteur. Redescendez et actionnez de nouveau deux fois l'interrupteur du bas. Remontez pour aller récupérer **la quarante-quatrième âme noire**. Dirigez-vous une dernière fois en bas et actionnez trois fois l'interrupteur. À l'aide de l'aiguille, allez en direction de la porte et quittez cette pièce (Marcher P1-02).

Marcher P1-02



Poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre une nouvelle salle. Laissez-vous tomber puis actionnez les quatre interrupteurs qui se trouvent autour de vous. Débarrassez-vous des sœurs vaudoues et gravissez la chute de sang. Tournez vers la droite, courez et sautez en direction du rebord du mur pour vous y agripper. Déplacez-vous sur la droite et atteignez la limite du rebord puis, en prenant appui sur vos pieds, faites un bond en arrière. Allez jusqu'au bout de la plate-forme et ensuite sautez en direction de **la quarante-**

Shadow Man – 2e partie

cinquième âme noire pour la récupérer. Descendez puis pousser le bloc de pierre brûlant. Parcourez le couloir en faisant attention aux boules de feu. Lorsque vous aboutirez devant un bassin de lave, empruntez la porte située en face de vous. Continuez votre progression et, une fois que vous serez dans une grande salle avec de nombreuses ennemies immobiles, actionnez tous les interrupteurs. Éliminez les sœurs vaudoues qui vont se réveiller et montez ensuite au niveau supérieur pour collecter **la quarante-sixième âme noire**. Descendez et poursuivez votre parcours jusqu'à atteindre un nouveau bassin de lave (Marcher P1-03)

Marcher P1-03

Sautez de colonne en colonne et franchissez la porte en face de vous. Traversez les portails et, une fois dans la nouvelle pièce, dirigez-vous à droite. Sélectionnez le "Flambeau" dans votre inventaire et utilisez-le sur la paroi du mur où est dessiné un symbole de flamme. À l'intérieur du renfoncement, collectez les options.

Le Flambeau

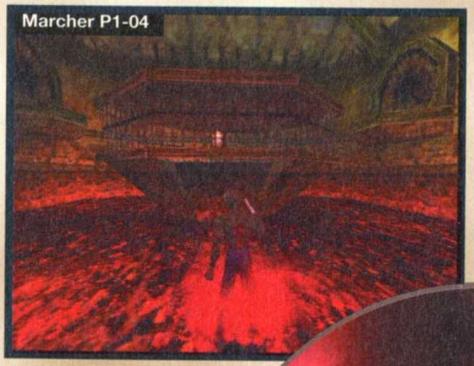
Le Flambeau a trois fonctions. Il peut vous servir à la fois de torche dans les salles obscures, d'arme contre vos ennemis mais aussi et surtout, il permet de brûler des barrières spéciales, représentées sur les murs par un symbole de flamme.

Brûlez toutes les barrières spéciales et récupérez les options qui vous sont offertes en détruisant les vases. **Durant votre parcours, vous allez activer un code secret.** Ceci fait, parcourez la pièce et montez sur le seul rebord supérieur accessible. Une fois en haut, passez par la porte à droite. Descendez l'escalier et poursuivez votre chemin. Sur votre gauche se trouve un Govi. Avant d'aller le récupérer, empruntez la porte sur votre droite. À la sortie, prenez votre élan et sautez en direction de la porte en bas. Avancez toujours tout droit et montez sur le demi anneau. **Vous avez récupéré une marque spéciale : Le Marcher**...

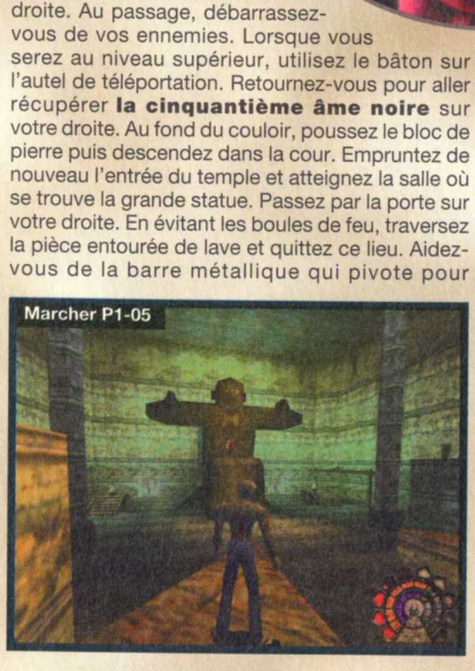
Le Marcher

Grâce à ce tatouage vaudou, vous pourrez désormais marcher sur des charbons ardents sans craindre de vous consumer.

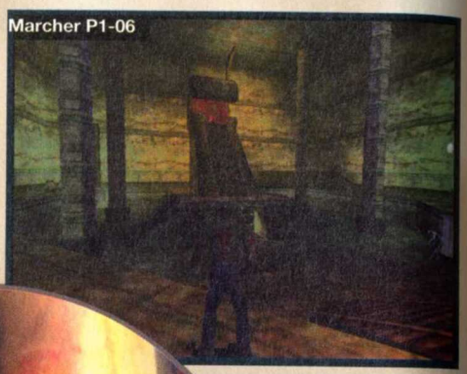
Après la scène cinématique, allez à gauche et traversez la porte. Marchez sur la lave puis actionnez l'interrupteur à gauche du pilier central. Récupérez ensuite **la quarante-septième âme noire** en tirant sur le Govi. Rebroussez chemin et passez par la deuxième porte sur votre droite. Dans la nouvelle salle, marchez sur la lave puis dirigez-vous au fond de la pièce pour entrer dans le dôme et collectez **la quarante-huitième âme noire** à l'intérieur du Govi (Marcher P1-04).


Marcher P1-04

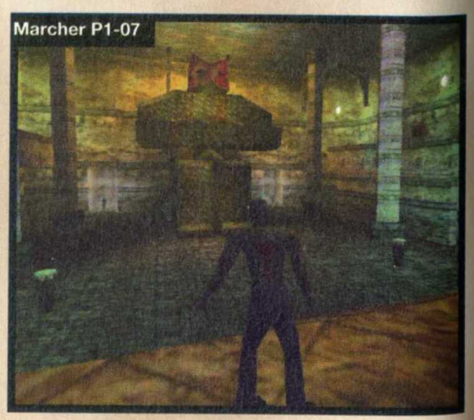
Rebroussez chemin puis empruntez la porte à gauche. Atteignez le niveau supérieur en utilisant les corniches puis poursuivez votre route. Sautez en direction de la cascade de sang et gravissez la chute pour récupérer **la quarante-neuvième âme noire**. Laissez-vous tomber puis passez par la porte à droite. Continuez d'avancer et montez sur les rebords du mur situé à droite. Au passage, débarrassez-vous de vos ennemies. Lorsque vous serez au niveau supérieur, utilisez le bâton sur l'autel de téléportation. Retournez-vous pour aller récupérer **la cinquantième âme noire** sur votre droite. Au fond du couloir, poussez le bloc de pierre puis descendez dans la cour. Empruntez de nouveau l'entrée du temple et atteignez la salle où se trouve la grande statue. Passez par la porte sur votre droite. En évitant les boules de feu, traversez la pièce entourée de lave et quittez ce lieu. Aidez-vous de la barre métallique qui pivote pour atteindre la porte d'en face puis continuez votre progression. Sautez de plate-forme en plate-forme en évitant les pièges et traversez la porte au fond de la salle. Vous aboutirez dans une nouvelle pièce (Marcher P1-05).


Marcher P1-05

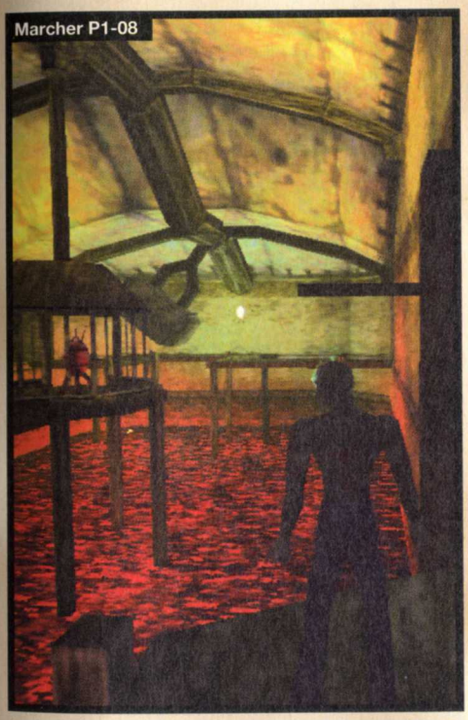
Descendez, retournez-vous et actionnez l'interrupteur. Débarrassez-vous des sœurs vaudoues puis accrochez-vous à la corde pour atteindre le Govi contenant **la cinquante et unième âme noire**. L'âme en votre possession, empruntez la porte à gauche de l'interrupteur. Traversez la pièce et atteignez la porte tout au fond. Évitez le gros marteau et continuez d'avancer. Laissez-vous tomber vers la lave et franchissez la porte en hauteur au fond de la pièce. Dès que vous serez dans la salle aux quatre colonnes, dirigez-vous à gauche (Marcher P1-06).


Marcher P1-06

Quand vous arriverez au bout de la plate-forme, tournez à droite puis sautez pour vous accrocher au levier. Rapidement, laissez-vous tomber et gravissez le plus vite possible l'escalier qui vient de se former à gauche. Récupérez dans le govi, **la cinquante-deuxième âme noire**. Descendez et passez par la porte à gauche de l'escalier. Sautez de plate-forme en plate-forme et traversez les portes. Continuez votre progression jusqu'à atteindre une autre salle où se trouve une nouvelle statue (Marcher P1-07).


Marcher P1-07

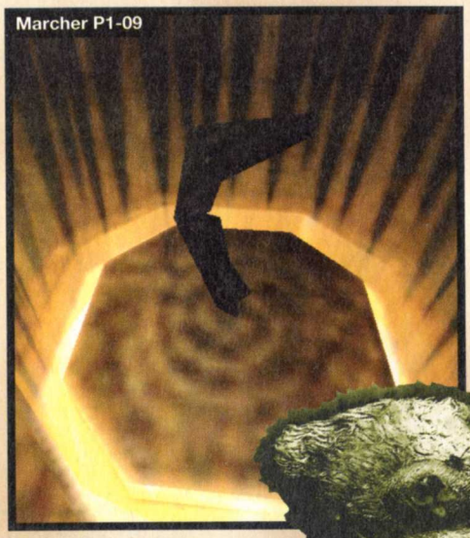
Allez actionner les deux interrupteurs situés en hauteur à gauche et à droite. Éliminez vos ennemies puis récupérez **la cinquante-troisième âme noire**. Redescendez et empruntez le passage à gauche de l'escalier. Continuez d'avancer jusqu'à atteindre une chute de sang sur votre gauche. Gravissez-la et poursuivez votre chemin. Laissez-vous tomber et escaladez la colonne centrale. Sautez en direction du passage à droite. Au bout du couloir, sautez vers la plate-forme puis à l'aide de la grande aiguille, atteignez la porte à gauche. Traversez le pont de bois ainsi que les portes. Laissez-vous tomber puis empruntez le passage à droite de la chute de sang. À la sortie, longez la plate-forme par la droite puis accrochez-vous au levier à gauche de la porte (Marcher P1-08).


Marcher P1-08

Une fois la cage en hauteur, courez rapidement récupérer la **cinquante-quatrième âme noire**. À présent, sélectionnez l'ours en peluche dans votre inventaire puis choisissez comme destination : Le temple de la Prophétie (Marcher).
Retournez-vous et entrez dans la grotte. Parcourez-la, puis placez-vous en face de **la porte de Coffin (de niveau 7)** et concentrez votre énergie pour faire exploser le portail. À l'intérieur, récupérer **le "Marteau"** (Marcher P1-09).

Le marteau

C'est une arme dévastatrice qui crée des ondes de choc au niveau du sol et qui vous permet de toucher plusieurs ennemis à la fois lors de vos combats. Vous pouvez également vous en servir pour ouvrir des barrières en frappant sur des tam-tams.


Marcher P1-09

Avec l'ours en peluche, choisissez la destination : Wasteland - Le temple de la vie...

WASTELAND : LE TEMPLE DE LA VIE PART II

Pénétrez à l'intérieur du temple en évitant les assauts de vos ennemis. Une fois arrivé devant l'autel de téléportation, continuez tout droit en marchant sur la lave. Toujours en progressant sur ces charbons ardents, tournez à droite et poursuivez votre chemin jusqu'à apercevoir une plaque métallique sur votre gauche. Montez sur le bord supérieur à droite du vase et empruntez le passage. Allez récupérer **la cinquante-cinquième âme noire** sur votre droite. Descendez de la plate-forme et avancez tout droit. Sur votre droite vous pourrez collecter **la cinquante-sixième âme noire**. Retournez au niveau de la plaque métallique puis empruntez le passage à gauche. Atteignez le fond de la grotte

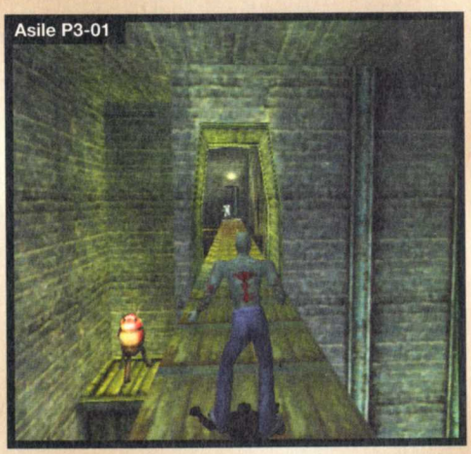
Vie P2-01

et éliminez les zombies. Longez le tunnel puis ouvrez l**a porte de Coffin (de niveau 6)**. À l'intérieur, récupérez **"L'Enseigne"** (Vie P2-01).

Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : L'asile - L'entrée...

L'ASILE : L'ENTRÉE PART III

Débarrassez-vous des deux monstres armés de fusils puis laissez-vous tomber du pont de bois par la droite. Marchez sur la lave et dirigez-vous au fond de la salle pour monter sur la plate-forme afin de récupérer **la cinquante-septième âme noire**. Poursuivez votre chemin en gravissant les pentes. Dirigez-vous à gauche et abattez le monstre dans la petite pièce. Récupérez **la cinquante-huitième âme noire** ainsi que les options qui vous sont offertes dans les barils. Quittez ce lieu et avancez tout droit jusqu'à atteindre une petite salle. De nombreux ennemis vous y attendent, pulvérisez-les et empruntez le passage à gauche. Longez le petit couloir et passez par la droite. **La cinquante-neuvième âme noire** est accessible au niveau inférieur, allez la récupérer (Asile P3-01).
Remontez sur la plate-forme de bois supérieure et dirigez-vous à gauche. Avancez droit devant et pénétrez dans la petit salle des


Asile P3-01

machines. Vous y trouverez **la soixantième âme noire**. Quittez ce lieu et longez la plate-forme jusqu'au bout. Empruntez ensuite le passage sur votre droite. Parcourez le couloir et abattez les deux monstres armés de fusils. Récupérez enfin **la soixante et unième âme noire**.

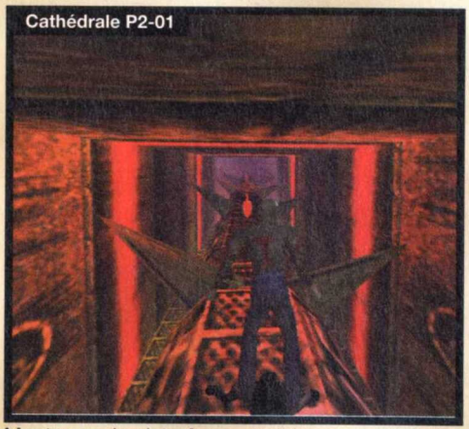
À présent sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : L'asile - La Cathédrale de la souffrance...

Shadow Man – 2e partie

L'ASILE : LA CATHÉEDRALE DE LA SOUFFRANCE PART II

Laissez-vous tomber dans le trou, lorsque vous atterrirez sur la lave, avancez droit devant et prenez le chemin à droite. Longez le mur en évitant les lames acérées puis empruntez le passage à droite. Montez sur la plate-forme et dirigez-vous au fond de la salle. Atteignez le niveau supérieur puis traversez les lames pivotantes (Cathédrale P2-01).

Cathédrale P2-01



Montez sur la plate-forme et dirigez-vous à droite. Gravissez l'escalier puis pénétrez dans la pièce en face de vous. En parcourant les différentes petites salles, vous trouverez **la soixante-deuxième âme noire**. Montez jusqu'au sommet des escaliers et, après avoir éliminé vos ennemis, laissez-vous tomber dans le trou. **Un code secret va s'activer**. Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : Le temple du feu (Toucher)...

LE TEMPLE DU FEU (TOUCHER) PART IV

Retournez-vous et pénétrez dans le temple. Atteignez le fond de la salle en évitant les divers obstacles mis sur votre route. Franchissez les deux portes puis laissez-vous tomber sur la lave par la gauche. Empruntez le passage qui vous fait face et longez le couloir. Utilisez la plate-forme de bois pour monter au premier étage puis sautez en direction du petit passage à droite. À l'intérieur, actionnez l'interrupteur. Bondissez de nouveau sur la plate-forme, éliminez les sœurs vaudoues et montez au deuxième étage. Évitez la lame tournante et sautez pour vous agripper sur le rebord du passage à gauche. Poussez le bloc de pierre brûlant, longez le couloir et allez récupérer **la soixante-troisième âme noire**. Laissez-vous tomber dans le vide, tournez à droite puis empruntez le passage au fond de la salle à gauche. Passez par la plate-forme pour atteindre le niveau supérieur. Débarrassez-vous de vos assaillants puis poursuivez votre chemin. En descendant les escaliers, vous trouverez **la soixante-quatrième âme noire**. Sélectionnez l'ours en peluche puis choisissez comme destination : L'asile - Les couloirs des cellules...

L'ASILE : LES COULOIRS DES CELLULES PART II

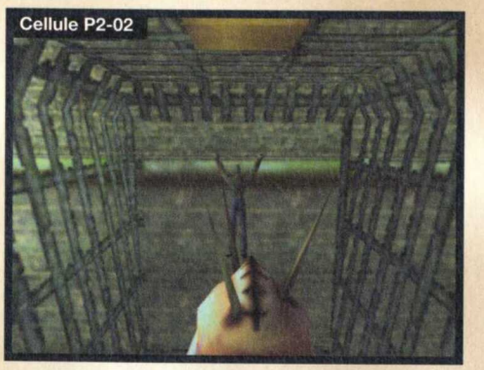
Sauvegarde 03

Abattez les deux ennemis qui vous tirent dessus puis allez en direction du bassin de lave. Laissez-vous tomber et empruntez le passage à gauche. Débarrassez-vous de votre assaillant, gravissez les marches des escaliers et franchissez les deux portes. Lorsque vous aboutirez dans une nouvelle salle, pulvérisez tous ce qui bouge. Entrez par la porte située à droite de l'escalier. Poursuivez votre chemin et éliminez vos ennemis. Allez actionner le levier (Cellule P2-01).

Cellule P2-01

Au fond de la salle, montez sur les caisses et atteignez le niveau supérieur. Servez-vous de la corde pour collecter deux cadeaux sur une première colonne puis **la soixante-cinquième âme noire** sur la seconde. Tournez vers la gauche et sautez en direction du tuyau. Bondissez ensuite vers la plate-forme qui est en face. Passez par le couloir et à la sortie, allez récupérer **la soixante-sixième âme noire** suspendue à l'intérieur

Cellule P2-02



d'une cage. Rebroussez chemin et dès que vous serez au bout du couloir, accrochez-vous au rebord du mur situé à droite. Déplacez-vous de côté sur la gauche et lorsque vous apercevrez derrière vous la cage qui contient **la soixante-septième âme noire**, prenez appui sur vos pieds et bondissez dans sa direction pour la récupérer (Cellule P2-02).

Laissez-vous tomber et de nouveau utilisez les caisses pour atteindre le niveau supérieur. Parcourez le couloir jusqu'à la sortie puis laissez-vous tomber sur l'un des élévateurs. Éliminez les ennemis en présence et sautez d'élévateur en élévateur afin d'atteindre la plate-forme sur votre droite. Entrez dans la petite pièce pour actionner un levier. Il ne vous reste plus qu'à collecter **la soixante-huitième et la soixante-neuvième âme noire**. À présent, sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : L'asile - La Salle de jeux...

L'ASILE : LA SALLE DE JEUX PART II

Éliminez votre assaillant, avancez droit devant et parcourez le couloir par la droite jusqu'au bout. Débarrassez-vous du monstre à la tronçonneuse et franchissez les deux portes. Entrez dans la cellule à droite, abattez votre ennemi puis marchez sur la lave pour atteindre le conduit situé au niveau supérieur. À l'intersection, prenez le chemin de droite. En descendant au bout du conduit, vous serez face à une créature gigantesque. Pour la vaincre, utilisez le Shadowgun comme arme et l'enseigne comme protection. Vous pourrez également vous servir du pilier qui se trouve dans la salle pour échapper aux assauts de votre ennemi (Salle P2-01).

Salle P2-01

Votre adversaire pulvérisé, récupérez **la soixante-dixième âme noire**. Collectez toutes les options dans les barils puis rebroussez chemin. Une fois dans le conduit, longez celui-ci jusqu'à atteindre une grille. Concentrez votre tir et détruisez-la. Descendez ensuite pour vous débarrasser des deux ennemis présents. Vous pouvez maintenant récupérer **la soixante et onzième âme noire**. Actionnez le levier puis sélec-

tionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : Les chemins de l'ombre - La chambre de la prophétie...

LA CHAMBRE DE LA PROPHÉTIE PART V

Atteignez la corniche supérieure et traversez la porte de Coffin (de niveau 1). À la sortie du tunnel, passez par la porte de Coffin (de niveau 2) en bas sur votre gauche. Parcourez la grotte et, une fois à l'extérieur, descendez et franchissez la porte de Coffin (de niveau 3). Atteignez le niveau inférieur de la grotte, puis prenez le seul passage accessible. Dirigez-vous vers **la porte de Coffin (de niveau 7)** et concentrez votre énergie pour faire exploser le portail. Poursuivez votre route, laissez-vous tomber sur la plate-forme et continuez votre progression. Lorsque vous sortirez du tunnel, vous aurez le choix entre trois portes de Coffin (un de niveau 7, un de niveau 8 et le dernier de niveau 9). N'empruntez aucune de ces portes et laissez-vous tomber de la plate-forme de bois. Traversez le passage situé à droite de la passerelle, éliminez les zombies puis ouvrez **la porte de Coffin (de niveau 7)**. À l'intérieur, récupérez **l'éclipseur : La lame** (Prophétie P4-01).

Prophétie P4-01

Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : Bayou Paradis, Louisiane...

BAYOU PARADIS LOUISIANE PART III

Sauvegarde 04

Après le rituel de l'éclipseur, récupérez dans la pièce, **la soixante-douzième et la soixante-treizième âme noire**. Collectez les cadeaux puis sortez de l'église. Débarrassez-vous des quadrupèdes et utilisez le bâton sur l'autel de téléportation. Collectez toutes les options ainsi que **la soixante-quatorzième âme noire**. Utilisez de

Bayou P3-01

nouveau le bâton pour vous téléporter puis tournez vers la droite et avancez. Pénétrez dans la grotte, et poursuivez votre chemin jusqu'à la sortie. Continuez d'avancer et tirez sur les barils situés devant l'entrée de la cabane. Ramassez les options et pulvérisez vos ennemis. Quittez les lieux puis passez par la droite. Abattez les quadrupèdes et détruisez la partie délabrée du bateau (Bayou P3-01).

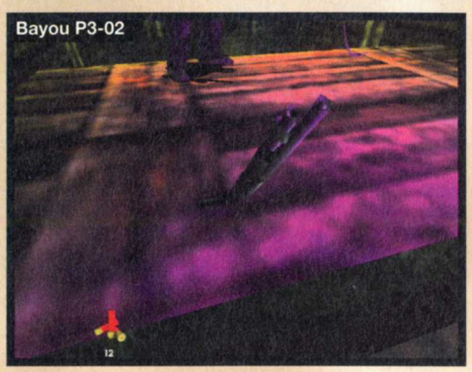
Entrez à l'intérieur puis collectez toutes les options. Éliminez votre ennemi et empruntez le passage sur votre gauche. À la sortie du tunnel, vous trouverez **la soixante-quinzième âme noire**. Laissez-vous tomber de la corniche où vous vous situez et atteignez celle qui se trouve à quelques pas. Pénétrez dans la grotte et traversez-la. Éliminez les ennemis qui se mettront sur votre route. Lorsque vous arriverez dans le bassin d'eau, débarrassez-vous des crocodiles puis pénétrez dans la maisonnette à gauche. À l'intérieur, vous pourrez récupérer **la soixante-seizième âme noire** ainsi qu'un **fusil de chasse** (Bayou P3-02).

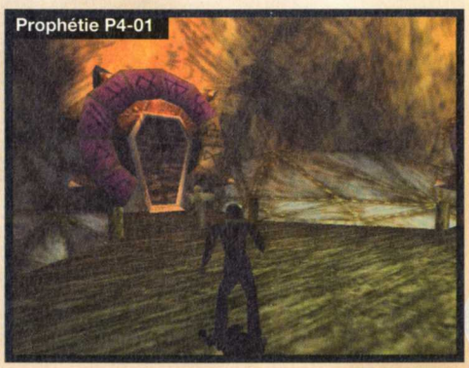
Quittez ce lieu et dirigez-vous à droite, pénétrez dans la grotte sur votre gauche et longez le long tunnel. Continuez de nager en passant par le trou à droite puis, dès que vous le pourrez, montez sur la berge. Utilisez la corde pour atteindre la corniche d'en face et poursuivez votre chemin. Récupérez dans la cabane de droite **la soixante-dix septième âme noire** et dans celle de gauche, quelques options. Retournez vers la corde puis laissez-vous tomber. Dirigez-vous à droite et continuez d'avancer. Au bout du chemin, collectez un cadeau puis passez par le trou. Abattez les quadrupèdes et au fond de la grotte, récupérez **la soixante-dix huitième âme noire**.

Sélectionnez votre ours en peluche et choisissez comme destination : Les chemins de l'ombre, la chambre de la prophétie...

LA CHAMBRE DE LA PROPHÉTIE PART VI

Atteignez la corniche supérieure et traversez la porte de Coffin (de niveau 1). À la sortie du tunnel, passez par la porte de Coffin (de niveau 2) en bas sur votre gauche. Parcourez la grotte et, une fois à l'extérieur, descendez et franchissez la porte de Coffin (de niveau 3). Atteignez le niveau inférieur de la grotte, puis empruntez le seul passage accessible. Traversez la porte de Coffin (de niveau 7). Poursuivez votre route, laissez-vous tomber sur la plate-forme et continuez votre progression. Lorsque vous sortirez du tunnel, ouvrez **la porte**

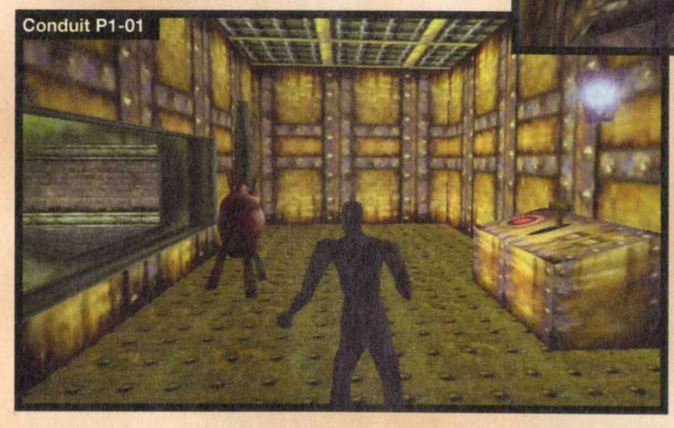

Bayou P3-02


Prophétie P4-01

de Coffin (de niveau 7) située à gauche (Prophétie P4-01).
Traversez le portail, détruisez les vases puis franchissez la passerelle. Direction : L'Asile - Les conduits de lave...

L'ASILE : LES CONDUITS DE LAVE PART I

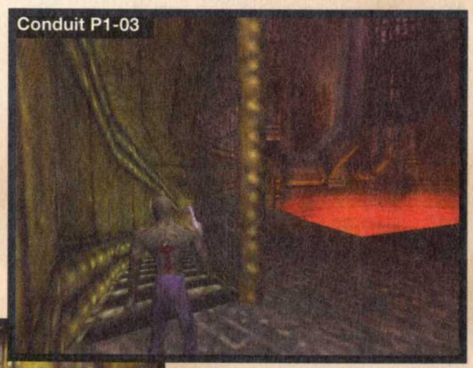
Dirigez-vous au fond de la salle et atteignez le niveau supérieur en sautant de corniche en corniche. Longez la rivière de lave par la gauche. Gravissez les escaliers et éliminez vos ennemis. Lorsque vous atteindrez le grand bassin de lave, empruntez le passage sur votre gauche. Abattez le monstre armé d'un fusil puis utilisez votre clé des machines sur le commutateur. Atteignez le renfoncement supérieur à droite et allez récupérer des options dans les barils. Quittez ce lieu puis passez par le renfoncement qui vous fait face. Longez le couloir jusqu'à la sortie puis débarrassez-vous de tous vos ennemis. Vous trouverez dans cette pièce **la soixante-dix-neuvième âme noire** (Conduit P1-01).


Conduit P1-01

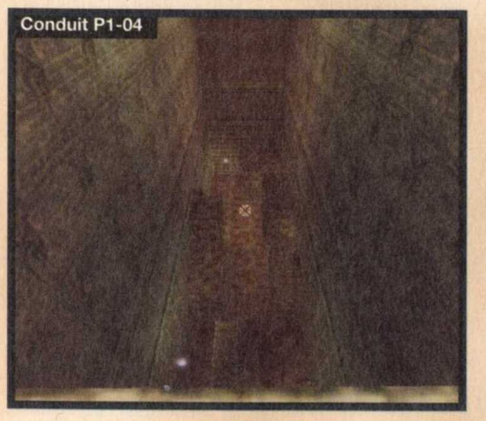
Après l'avoir récupérée, actionnez le levier puis rebroussez chemin. À la sortie du couloir, empruntez la direction de droite en marchant sur la lave. Dès que vous arriverez dans la salle des machines, pulvérisez vos assaillants et récupérez **la quatre-vingtième âme noire**. Actionnez le levier puis passez par la porte. Tirez sur tout ce qui bouge puis utilisez les escaliers pour quittez les lieux. Actionnez le levier sur votre droite et débarrassez-vous de votre ennemi. Un point de contrôle va s'activer dès que vous atteindrez le sommet des marches de l'escalier (Conduit P1-02).

Conduit P1-02

Devant vous se trouve une passerelle pivotante. Empruntez la porte à droite. Dans la salle où vous allez aboutir, de nombreux ennemis vous attendent. Collectez toutes les options contenues dans les barils puis longez le passage à droite de l'escalier. Laissez-vous tomber dans le bassin de lave, avancez tout droit et traversez le passage que vous apercevrez face à vous. Atteignez le rebord supérieur puis montez par l'escalier. Abattez votre ennemi et récupérez **la quatre-vingt unième âme noire**. Actionnez le levier et enfin sortez. Allez à l'étage supérieur. Passez ensuite par la porte située à droite. Vous êtes de retour au niveau de la passerelle pivotante. Dès que vous le pourrez, montez dessus et atteignez les bords sur votre droite. Récupérez **la quatre-vingt deuxième âme noire** ainsi que quelques options (faites attention à l'ennemi caché derrière le pilier). Utilisez de nouveau la passerelle pour atteindre le bord suivant. Après vous être débarrassé de vos assaillants, utilisez l'escalier pour aboutir dans une nouvelle salle (Conduit P1-03).


Conduit P1-03

Éliminez les ennemis en présence puis empruntez le passage de gauche pour sortir de cette pièce. Utilisez les petites plates-formes sur votre droite pour atteindre l'étage supérieur. Traversez la poutre en évitant les lames acérées puis empruntez le passage sur votre droite. Marchez sur le rebord du mur et regardez vers le bas pour apercevoir une colonne de caisses. Laissez-vous tomber dans sa direction. Sautez ensuite de colonne en colonne et allez récupérer **la quatre-vingt troisième âme noire** (Conduit P1-04).


Conduit P1-04

Sélectionnez votre ours en peluche et choisissez comme destination : Les chemins de l'ombre - La chambre de la prophétie...

LA CHAMBRE DE LA PROPHÉTIE PART VII

Atteignez la corniche supérieure et traversez la porte de Coffin (de niveau 1). A la sortie du tunnel, passez par la porte de Coffin (de niveau 2) en bas sur votre gauche. Parcourez la grotte et, une fois à l'extérieur, descendez et franchissez la porte de Coffin (de niveau 3). Atteignez le niveau inférieur de la grotte, puis passez par le seul passage accessible. Traversez la porte de Coffin (de niveau 7) Poursuivez votre route, laissez-vous tomber sur la plate-forme et continuez votre progression. Lorsque vous sortirez du tunnel, allez vous placer devant **la porte de Coffin (de niveau 8)** et faites-la exploser (Prophétie P7-01)).

Prophétie P7-01

Parcourez le couloir puis traversez la passerelle. En route pour : Le temple du sang (Nager)...

LE TEMPLE DU SANG (NAGER) PART I

Sauvegarde 05

Allez au fond de la grotte et actionnez les deux interrupteurs (l'un se trouvant à gauche et l'autre en hauteur à droite). Derrière le bloc de pierre brûlant, vous pourrez récupérer quelques options en détruisant les vases. Débarrassez-vous des sœurs vaudoues puis atteignez le niveau supérieur en sautant de corniche en corniche. Collectez des options dans la pièce de gauche puis traversez la pièce de droite. Vous allez aboutir devant un lac de liquide en fusion. Laissez-vous tomber sur la petite plate-forme juste en bas. Un point de contrôle va s'activer. Sautez en direction de la cage qui renferme le Govi puis bondissez vers la plate-forme de gauche. Actionnez à présent l'interrupteur. Un passage s'est ouvert au-dessus

de votre tête. Rebroussez chemin puis dirigez-vous à droite en sautant de plate-forme en plate-forme. Accrochez-vous au rebord du mur puis déplacez-vous de côté vers la droite jusqu'au passage. Passez par les escaliers puis descendez de la plate-forme de bois afin d'atteindre un interrupteur (Nager P1-01).

Nager P1-01

Actionnez l'interrupteur pour dévoiler un passage, traversez-le, longez le couloir puis pulvérisez toutes les sœurs vaudoues. Laissez-vous tomber de la plate-forme. Dirigez-vous à droite et abattez les ennemies qui font face à un bloc de pierre. Poussez ce bloc puis actionnez l'interrupteur sur votre gauche jusqu'à ce qu'un passage se dévoile derrière vous à droite. Ne l'empruntez pas tout de suite, poursuivez votre chemin par la droite. Actionnez l'interrupteur au fond de la pièce, traversez le couloir en évitant les lames acérées puis utilisez la corde pour atteindre **la quatre-vingt quatrième âme noire** (Nager P1-02).

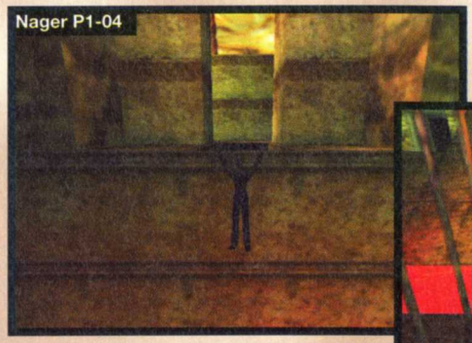
Nager P1-02

Faites attention à l'ennemie qui rôde aux alentours. Rebroussez chemin et cette fois, franchissez le passage sur votre gauche. Actionnez l'interrupteur afin de dévoiler un passage au niveau supérieur. Allez récupérer les options dans la petit pièce puis retournez vers l'interrupteur pour l'actionner un dernière fois. Derrière vous un passage est de nouveau accessible. Franchissez-le et pulvérisez les sœurs vaudoues. Actionnez l'interrupteur pour qu'une chute de sang s'écoule des colonnes de pierre. Rebroussez chemin puis allez actionner une fois l'interrupteur. Empruntez de nouveau le passage qui vous est accessible puis dirigez-vous à droite. Escaladez la chute de sang sur votre gauche et allez récupérer **la quatre-vingt cinquième âme noire** (Nager P1-03).

Nager P1-03

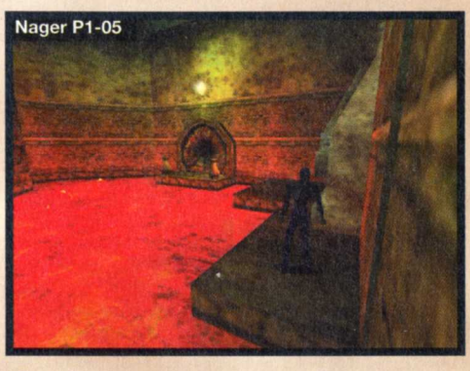
À présent faites demi-tour et quittez les lieux pour vous rendre de nouveau vers le lac de liquide en fusion. Laissez-vous tomber vers la plate-forme du bas puis sautez de plate-forme en plate-forme afin d'atteindre l'interrupteur qui se trouve au loin devant vous. Actionnez-le pour voir un passage s'ouvrir au dessus de votre tête. Utilisez les petites plates-formes pour monter au niveau supérieur puis accrochez-vous au rebord du mur et déplacez-vous de côté vers la gauche jusqu'à arriver au passage (Nager P1-04).

Nager P1-04



Poursuivez votre chemin et vous aboutirez dans une salle avec de nombreux obstacles à franchir. Allez tout au fond puis dirigez-vous à gauche. Sautez de plate-forme en plate-forme et actionnez l'interrupteur. Atteignez ensuite la porte située au bout de la pièce puis traversez-la. Lorsque vous atteindrez une nouvelle salle, tournez à droite, sautez vers la plate-forme puis accrochez-vous au rebord du mur. En évitant les lames, déplacez-vous de côté vers la gauche puis dès que vous le pourrez, franchissez la porte et quittez ce lieu (Nager P1-05).

Nager P1-05

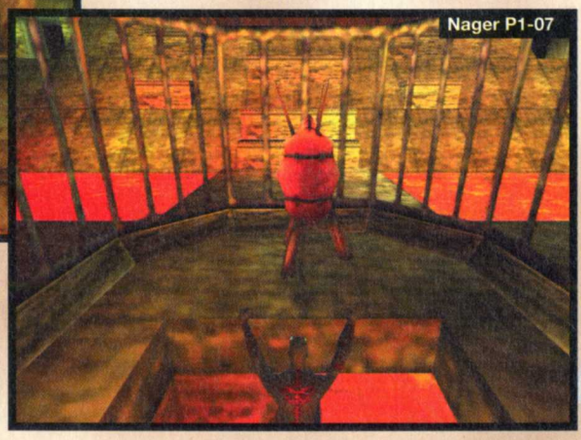


Évitez les pièges sur le sol et allez actionner l'interrupteur au fond du couloir. Revenez sur vos pas, débarrassez-vous des sœurs vaudoues puis empruntez la porte à droite. En vous accrochant à la corde, traversez le lac de liquide en fusion et évitez les lames pivotantes. Pulvérisez tous vos ennemies, collectez les options puis laissez-vous tomber dans le bassin de lave. Evitez les pièges et allez récupérer **la quatre-vingt sixième âme noire** (Nager P1-06).

Nager P1-06

Poursuivez votre parcours en suivant le cheminement tracé par la lave. Atteignez le rebord de la plate-forme supérieure. Au loin face à vous, se

Nager P1-07



trouve un demi-anneau. Vous devez actionner les quatre interrupteurs qui se situent aux alentours pour reformer un anneau complet (attention, les plates-formes sont mouvantes). Cela vous permettra par la suite d'obtenir une marque spéciale : **Le Nager**. Grâce à ce nouveau pouvoir, vous aurez la possibilité de nager dans les lacs de liquide en fusion. La marque en votre possession, récupérez **la quatre-vingt septième âme noire** (Nager P1-07).
À présent, empruntez le passage en hauteur sur votre droite. Aidez-vous de nouveau des petites plates-formes et du rebord du mur pour y accéder. Passez par les escaliers, descendez de la plate-forme de bois puis empruntez le passage qui vous est accessible. Dirigez-vous à droite et poursuivez votre route. Évitez les pièges puis plongez dans le liquide en fusion. Actionnez un premier interrupteur puis un second. Remontez à la surface et récupérer **la quatre-vingt huitième âme noire**. Laissez-vous tomber puis traversez la porte qui vous fait face. Continuez votre progression en avançant toujours tout droit. Plongez dans le lac de liquide en fusion puis empruntez le passage sur votre gauche (Nager P1-08).

Nager P1-08

Montez les marches de l'escalier, parcourez le couloir jusqu'au bout puis, franchissez la porte. Plongez dans lac en fusion et empruntez le passage sur votre droite. Refaites surface et atteignez le niveau supérieur. Au sommet, vous pourrez récupérer **la quatre-vingt neuvième âme noire**. Sélectionnez votre ours en peluche et choisissez comme destination : Wasteland - Le temple de la vie...

WASTELAND : LE TEMPLE DE LA VIE PART III

Entrez à l'intérieur du temple en évitant les assauts de vos ennemis. Arrivé devant l'autel de téléportation, continuez tout droit en marchant sur la lave. Toujours en progressant sur ces charbons ardents, tournez à droite et poursuivez votre chemin jusqu'à apercevoir une plaque métallique sur votre gauche. Montez sur le bord supérieur à droite du vase et empruntez le passage.
Marchez à nouveau sur la lave et passez par le chemin à gauche.
En progressant sur la lave, poursuivez votre route en suivant la même direction. Plongez dans le lac de liquide en fusion et allez récupérer **la quatre-vingt dixième âme noire** (Vie P3-01).

Vie P3-01

Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination :
Le temple du feu (Toucher)...

LE TEMPLE DU FEU (TOUCHER) PART V

Retournez-vous et pénétrez dans le temple. Atteignez le fond de la salle en évitant les obstacles. Traversez les deux portes puis laissez-vous tomber dans le liquide en fusion par la droite. Longez le passage et refaites surface dès que vous le pourrez. Plongez dans le puits et poursuivez votre chemin. Quand vous apercevrez l'autel de téléportation, refaites surface. Montez sur le bord du bassin, descendez les premières marches de l'escalier et allez actionner le gros interrupteur sur votre droite. Un passage vous est accessible, empruntez-le. Descendez dans le bassin et actionnez l'interrupteur sur votre droite. Poursuivez votre progression en évitant les lames acérées. Dès que vous arriverez au pont, laissez-vous tomber puis utilisez le bâton sur l'autel de téléportation. Tournez vers la gauche et vous apercevrez **la quatre-vingt onzième âme noire.**
Après l'avoir récupérée, longez le couloir et récupérez toutes les options contenues dans les vases. Rebroussez chemin, débarrassez-vous des sœurs vaudoues puis gravissez la pyramide. Pénétrez de nouveau dans le temple. Atteignez le fond de la salle en évitant les obstacles. Traversez les deux portes puis laissez-vous tomber dans le liquide en fusion par la gauche. Longez le passage et refaites surface dès que vous le pourrez. Traversez la porte puis, dans la nouvelle salle où vous aboutirez, actionnez l'interrupteur sur votre droite. Évitez tous les obstacles, progressez à l'aide de la corde puis sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la porte et quittez les lieux. Longez le couloir jusqu'à la sortie puis parcourez la salle et enfin actionnez l'interrupteur (Toucher P5-01).
Éliminez vos ennemies puis aidez-vous de la corde pour atteindre l'intérieur du pilier situé au centre de la salle. Gravissez l'escalier et

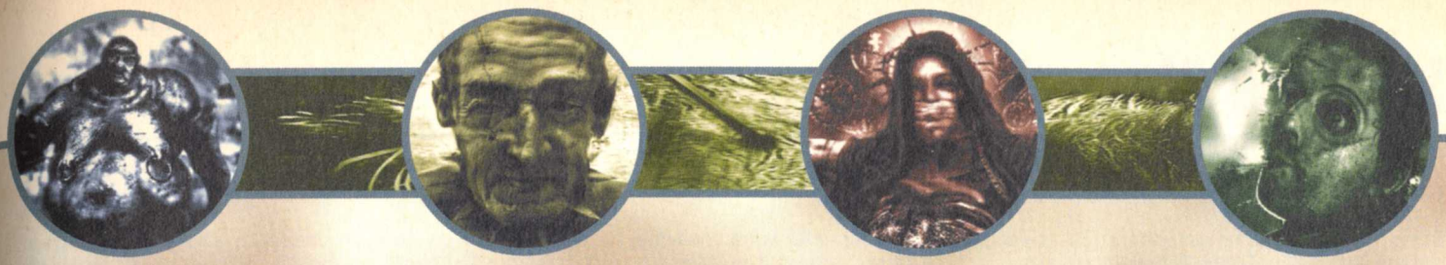
Vie P3-01

vous trouverez **la quatre-vingt douzième âme noire**. Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : L'Asile - Les conduits de lave...

L'ASILE : LES CONDUITS DE LAVE PART II

Conduit P2-01

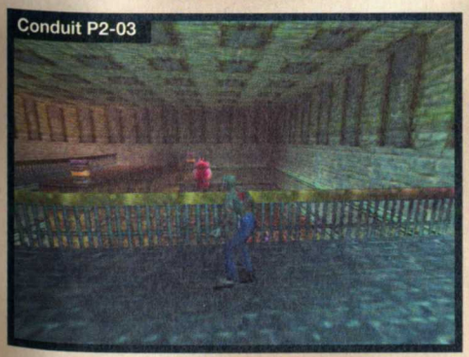
Dès que vous le pourrez, plongez dans le lac de liquide en fusion et prenez le premier passage sur votre droite. Refaites surface en vous dirigeant sur



le bord praticable. Entrez dans la petite pièce et à l'aide de votre clé des machines, actionnez le commutateur. Montez par le passage qui s'est ouvert au plafond. Gravissez les marches de l'escalier puis dirigez-vous à gauche. Il y a une issue au-dessus de votre tête, empruntez-la. Éliminez votre assaillant et poursuivez votre chemin. Détruisez tous les barils puis récupérez les options qui vous sont offertes ainsi que **la quatre-vingt treizième âme noire** (Conduit P2-01).
Rebroussez chemin et lorsque vous serez devant le liquide en fusion, plongez puis dirigez-vous à droite. Attendez de voir passer la plate-forme pivotante et dès que vous le pourrez, nagez vers la droite jusqu'au prochain passage que vous traverserez. Refaites surface et pénétrez dans la petite pièce. Actionnez le commutateur et montez par l'issue qui s'est ouverte au plafond. Descendez par l'escalier puis traversez le couloir sur votre gauche (de nombreux ennemis vous attendent à ce niveau). Gravissez l'escalier puis débarrassez-vous des monstres. Longez le bord du bassin par la gauche et allez récupérer **la quatre-vingt quatorzième âme noire** (Conduit P2-02).
Plongez dans le bassin et empruntez le premier passage sur votre droite. Actionnez le commutateur et passez par le plafond. Abattez l'ennemi qui vous attend sur les marches de l'escalier. Poursuivez votre chemin et tirez sur tous ceux qui bougent. Activez le levier situé dans une petite pièce puis allez récupérer **la quatre-vingt quinzième âme noire** dans la nouvelle salle qui vous est accessible (Conduit P2-03).

Conduit P2-02

Conduit P2-03



Laissez-vous tomber puis traversez rapidement le couloir de gauche (couloir où se trouvent des barils). Plongez dans le bassin et empruntez le premier passage sur votre droite. Refaites surface puis actionnez le commutateur. Passez par le plafond et poursuivez votre chemin. Éliminez l'ennemi présent puis ensuite récupérez **la quatre-vingt seizième âme noire** (Conduit P2-04).

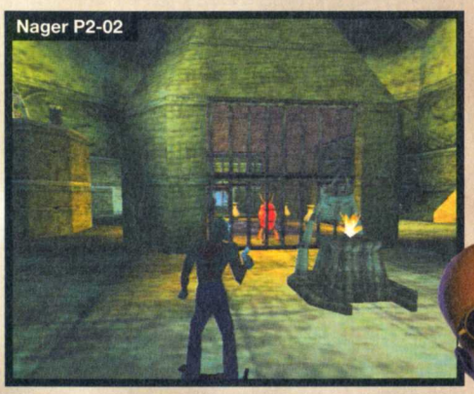
Conduit P2-04

Actionnez le levier, sélectionnez votre ours en peluche puis choisissez comme destination : Le temple du sang (Nager)...

LE TEMPLE DU SANG (NAGER) PART II

Utilisez les petites plates-formes sur votre droite pour atteindre le mur puis accrochez-vous au rebord pour vous déplacer de côté vers la gauche jusqu'à arriver à un passage. Poursuivez votre chemin et vous aboutirez dans une salle avec de nombreux obstacles à franchir. Allez tout au fond puis empruntez le passage en haut à droite. Longez le couloir et passez à droite. Actionnez l'interrupteur puis laissez-vous tomber. Traversez la colonne qui vient de s'écrouler et lorsque vous aboutirez dans une nouvelle salle, actionnez les deux interrupteurs. Quittez la salle par là où vous êtes entré. Traversez la colonne et empruntez le passage sur la gauche. À la sortie du couloir, atteignez de nouveau le rebord du mur et faites le même trajet dans la salle des obstacles afin d'emprunter le passage supérieur à droite. Une fois à destination, poursuivez votre chemin puis passez par la grotte. Éliminez les sœurs vaudoues et ensuite placez-vous devant **la porte de Coffin (de niveau 9)** pour la faire exploser. À l'intérieur, récupérez **la Calabash.** Placez une calabash sur le symbole gravé sur le sol et éloignez-vous. Après l'explosion, empruntez le passage. Faites de nouveau exploser le symbole sur le sol puis collectez toutes les options. Allez au fond de la grotte et atteignez le niveau supérieur en sautant de corniche en corniche. Traversez la pièce de droite. Vous allez aboutir devant un lac de liquide en fusion. Dirigez-vous à gauche sur la dernière plate-forme et laissez vous tomber sur la droite. Traversez la porte, évitez la lame puis utilisez le flambeau pour franchir la barrière. Vous aboutissez dans une pièce où se trouve **la quatre vingt dix septième âme noire** (Nager P2-02).
Dirigez-vous au fond, détruisez la barrière grâce au flambeau puis à l'aide du marteau, frappez le "tam-tam". Éliminez vos ennemies puis trouvez les deux "tam-tam" restant pour leurs donner un coup de marteau (utilisez l'autel de téléportation pour accéder à l'un d'entre eux). Un nouveau passage est accessible, empruntez-le et lorsque vous serez au niveau supérieur, sautez en direction du symbole. Déposez une calabash et éloignez-vous. Après l'explosion, passez par le trou. Collectez les options dans les vases et récupérez l'âme noire. Placez une calabash sur le symbole situé au sol puis empruntez le passage après l'explosion. Longez le tunnel, détruisez la barrière et poursuivez votre chemin. Sautez de corniche en corniche. Bondissez en direction de la plate-forme de bois et traversez la grotte. À la sortie, laissez-vous tomber. Placez sur chaque symbole au sol, une calabash. Après les explosions, collectez toutes les options. Dans l'un des trous sur le sol, un tunnel vous mènera à **la quatre-vingt dix-huitième âme noire** (Nager P2-03).

Nager P2-02



Nager P2-03

Shadow Man – 2e partie

Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : Bayou Paradis, Louisiane...

BAYOU PARADIS, LOUISIANE PART IV

Sortez de l'église et dirigez-vous à gauche, montez rapidement sur la grande plaque commémorative en pierre et déposez une calabash dessus. Éloignez-vous et pulvérisez tous les quadrupèdes. Après l'explosion, un passage dissimulé vous sera accessible. En l'empruntant **un code secret va s'activer**, vous trouverez au bout du tunnel **la quatre-vingt dix-neuvième âme noire**. Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : Le temple du feu (Toucher)...

LE TEMPLE DU FEU (TOUCHER) PART VI

Pénétrez dans le temple puis déposez une calabash sur le symbole gravé sur le sol, éloignez-vous puis après l'explosion empruntez le passage. Collectez toutes les options dans les vases et poussez un à un les blocs de pierre brûlants. Lorsque vous arriverez en haut de l'escalier, vous trouverez **la centième âme noire**. Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : Le Temple de la Prophétie (Marcher)...

LE TEMPLE DE LA PROPHÉTIE (MARCHER) PART II

À l'entrée du temple de la prophétie, juste après l'escalier, vous apercevrez sur le sol un symbole. Déposez-y une calabash puis après l'explosion, passez par le trou qui vous est accessible. À l'intérieur vous trouverez **la cent unième âme noire**. Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : Les chemins de l'ombre - La chambre de la prophétie.

LA CHAMBRE DE LA PROPHÉTIE PART VIII

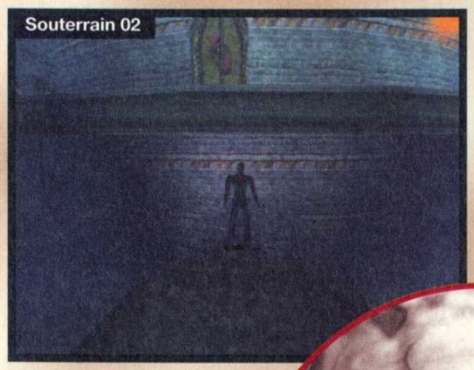
Pulvérisez tous vos ennemis. Atteignez la corniche supérieure et traversez la porte de Coffin (de niveau 1). À la sortie du tunnel, passez par la porte de Coffin (de niveau 2) en bas sur votre gauche. Parcourez la grotte et, une fois à l'extérieur, descendez et franchissez la porte de Coffin (de niveau 3). Atteignez le niveau inférieur de la grotte, puis passez par la seule issue accessible. Traversez la porte de Coffin (de niveau 7). Poursuivez votre route, laissez-vous tomber sur la plate-forme et continuez votre progression. Lorsque vous sortirez du tunnel, allez vous placer devant **la porte de Coffin (de niveau 9)** et faites-la exploser. Passez le portail puis traversez la passerelle. Direction : L'Asile - La cité souterraine...

L'ASILE : LA CITE SOUTERRAINE

Avancez droit devant et laissez-vous tomber de la corniche. Éliminez tous vos assaillants puis collectez les différentes options contenues dans les barils. Poursuivez votre chemin et pénétrez dans la tour sur votre gauche. À l'intérieur vous pourrez récupérer quelques options mais il vous faudra d'abord vous débarrassez de deux monstres armés de tronçonneuse. Quittez les lieux et dirigez-vous à gauche. L'obscurité fait place au fur et à mesure que vous progressez. Utilisez le flambeau pour y voir un peu plus clair et détruisez la barrière que vous apercevrez sur votre droite (Souterrain 01).

Souterrain 01

Dans le renfoncement, collectez les options puis poursuivez votre route par la droite. Un point de contrôle va s'activer. Sur votre droite, abattez les monstres armés de fusils puis atteignez la plate-forme où ils se tenaient. Allez à droite et sautez de corniche en corniche afin d'atteindre une porte située à un étage supérieur (Souterrain 02).


Souterrain 02

Entrez dans la pièce, éliminez votre ennemi et poursuivez votre route. Tirez sur tous ceux qui bougent puis atteignez l'étage inférieur pour activer un commutateur. En vous aidant des plates-formes, montez sur la plaque métallique qui s'est mise en mouvement au-dessus de votre tête. Empruntez le passage qui vous est accessible. A la sortie du couloir, laissez-vous tomber dans la nouvelle salle. Descendez à l'étage inférieur, débarrassez-vous de vos assaillants puis allez actionner le commutateur (deux énormes hélices sont en mouvement). Atteignez la première hélice au-dessus de votre tête. Empruntez le passage qui vous est accessible, longez le couloir puis entrez dans la pièce sur votre gauche. Abattez vos assaillants et quittez la pièce. Traversez la porte sur votre gauche et allez récupérer **le troisième rétracteur dans la salle** (faites attention aux ennemis qui rôdent aux alentours). Quittez cet endroit et dans le couloir, empruntez la deuxième porte sur votre droite. Abattez les ennemis en présence puis actionnez le commutateur à l'aide de la clé des machines. Maintenant que les lames tournoyantes sont désactivées, poursuivez votre chemin et laissez-vous tomber à gauche. A l'étage inférieur, vous trouverez **la cent deuxième âme noire.** Quittez ce lieu en vous aidant de la grande caisse. A présent, effectuez le même trajet que précédemment et rendez-vous dans la salle où se trouvent les deux grandes hélices. Atteignez l'hélice la plus haute et vous aurez accès à deux passages. Traversez le grand passage. Longez le couloir jusqu'au bout et laissez-vous tomber. Pulvérisez vos ennemis et quittez la pièce. Descendez par l'escalier puis dirigez-vous à gauche. En sortant du couloir, vous trouverez **la cent troisième âme noire** (Souterrain 03).

Souterrain 03

Sautez par-dessus le balcon et sortez par la porte. Dirigez-vous vers la gauche, prenez votre élan et bondissez en direction de la plate-forme qui vous fait face pour vous y agripper. Montez dessus, allez à droite et entrez par la porte. Éliminez les ennemis en présence puis actionnez un premier commutateur à l'aide de la clé des machines. Poursuivez votre route et actionnez un second commutateur. Traversez les portes, débarrassez-vous des monstres, puis laissez-vous tomber sur la plate-forme juste en dessous. Montez sur le rebord supérieur et dirigez-vous à droite, sautez ensuite en direction de la plate-forme d'en face. Entrez par la porte. À l'aide de la cage sur votre gauche, atteignez l'étage supérieur. Descendez au rez-de-chaussée et préparez-vous à combattre un monstre de trois mètres ! (Souterrain 04).

Souterrain 04

Utilisez l'enseigne pour vous protéger des tirs de votre ennemi et abattez-le avec le Shadowgun. Votre adversaire pulvérisé, il ne vous restera plus qu'à récupérer **la cent quatrième âme noire**.

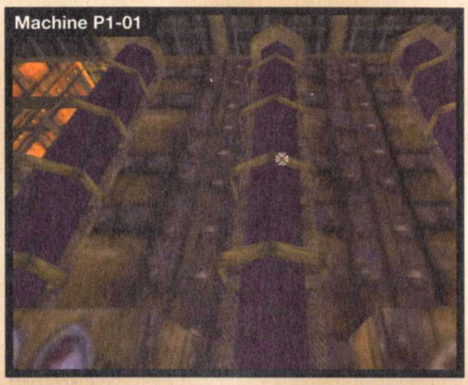
Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination :
Wasteland - Le Temple de la Vie...

WASTELAND : LE TEMPLE DE LA VIE PART IV

Pénétrez dans la temple puis utilisez le bâton sur l'autel de téléportation. Vous êtes dans la salle des offrandes. Grâce aux cadeaux que vous avez collecté au cours de votre quête, vous pouvez augmenter votre force de vie en vous plaçant sur chaque autel. Il y en a cinq en tout. Il vous faudra bien sûr posséder pour chacun cent cadeaux afin d'obtenir cinq barres supplémentaires de vie. Le deuxième autel en partant de la droite, activera **un code secret.** Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : L'Asile - Les Couloirs des Cellules. Lorsque vous arriverez à destination, avancez droite devant, montez l'escalier puis entrez dans le wagon. Actionnez ensuite le levier pour vous rendre au Bloc des machines...

L'ASILE : LE BLOC DES MACHINES PART I

Sortez du wagon, poursuivez votre chemin puis, après la scène cinématique, vous allez arriver dans une salle remplie de plusieurs grands pistons stabilisants. Tournez à gauche et pénétrez par la porte au bout de la plate-forme. Un point de contrôle s'est activé. Accrochez-vous à la corde et rendez-vous au fond de la pièce. Éliminez vos ennemis puis dirigez-vous à droite. Traversez trois portes et longez le couloir. Vous allez aboutir dans une pièce où se trouve une console de commande. Vous devez trouver quatre combinaisons différentes pour désactiver un à un les pistons. Utilisez la clé des machines sur les commutateurs et actionnez deux fois chaque commutateur (Machine P1-01).


Machine P1-01

La première combinaison est donc **555.** Un piston s'est désactivé, il vous reste trois combinaisons à trouver mais vous ne connaissez pas encore les codes. Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : L'Asile - La Cathédrale de la Souffrance...

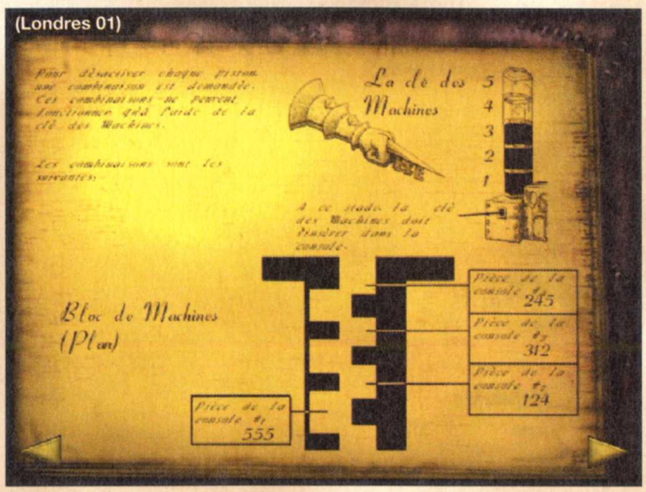
L'ASILE : LA CATHÉDRALE DE LA SOUFFRANCE PART III

Éliminez les monstres présents puis empruntez le deuxième passage sur votre gauche. Dans la grande salle, atteignez le haut de l'escalier puis utilisez un rétracteur sur le cadavre crucifié. Maintenant qu'une vapeur de sang jaillit du corps, vous pouvez vous téléporter à la station de Downstreet : Londres.

STATION DE DOWNSTREET : LONDRES

Sauvegarde 06

(Londres 01)



Collectez les cadeaux puis récupérez **le journal de Jack**. Lisez son contenu. Vous obtiendrez les codes vous permettant de désactiver les trois "pistons stabilisants" dans le bloc des machines (Londres 01).
Quittez la chambre, longez le sombre couloir puis une fois dans les égouts, dirigez-vous à droite. Plongez sous l'eau et passez par la seule issue accessible. Dès que vous le pourrez, refaites surface et poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre la sortie. Gravissez les marches de l'escalier pour vous retrouver dans le hall de la station de Downstreet. Entrez par la porte qui vous fait face (les toilettes) et parcourez chaque recoin de la pièce. **Un code secret va s'activer**. Quittez ce lieu puis dirigez-vous à droite, en traversant le couloir, abattez tous les quadrupèdes et traversez les composteurs. Un point de contrôle va s'activer. Poursuivez votre chemin par la droite et longez les couloirs du métro. Traversez les wagons puis, à la sortie dirigez-vous à gauche. À l'intersection, prenez le chemin de droite et montez sur le bord supérieur. Poursuivez votre route et atteignez un tunnel où se trouve une caisse de bois. Poussez-la et vous pourrez accéder à un passage dissimulé. Dirigez-vous à gauche et passez par le deuxième couloir de droite. Sautez à l'intérieur du puits. Une fois à l'étage inférieur, traversez les grilles instables sur le sol. Passez la porte et franchissez une à une les plates-formes. Plongez sous l'eau et suivez le trajet du tunnel. Lorsque vous le pourrez, refaites surface et actionnez le levier. Continuez votre progression et empruntez l'ascenseur. Détruisez les caisses de gauche puis longez le tunnel. Passez par le premier couloir à droite, traversez les wagon et dans la petite salle circulaire, laissez-vous tomber dans le puits (Londres 01a).
Traversez les portes et de nouveau, plongez dans l'eau. Vous finirez par aboutir dans une grande salle. Atteignez le niveau supérieur en utilisant les différentes plates-formes et rebords des murs présents. Longez le

Shadow Man – 2e partie

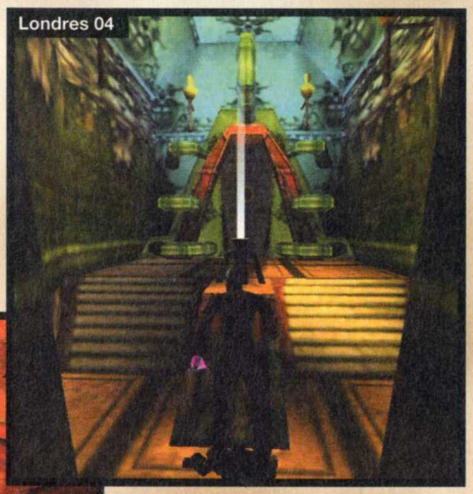
Londres 01a

couloir et laissez-vous tomber. Poursuivez votre chemin puis passez par la porte. Parcourez la pièce et empruntez l'ascenseur. Dirigez-vous à droite puis actionnez le levier. Franchissez la passerelle et atteignez la salle où se trouve **le premier Accumulateur**. Continuez d'avancer puis au bout du couloir, empruntez le passage sur votre droite afin de plonger dans le bassin d'eau (Londres 02).

Londres 02

Il y a un passage sous l'eau à gauche, empruntez-le puis refaites surface pour activer un levier. Faites demi-tour et allez collecter les cadeaux contenus dans les barils. Montez ensuite sur la plate-forme et longez le couloir. Plongez une fois de plus dans un bassin d'eau et descendez jusqu'au fond pour accéder à un passage. Refaites surface et passez par la seule issue possible. Poursuivez votre chemin et traversez la porte. Vous êtes face à Jack l'éventreur. Après la scène cinématique, empruntez le passage sur votre gauche, et prenez la même direction lorsque vous serez dans le couloir. Vous aboutirez dans une salle avec plusieurs colonnes et surtout avec un espace suffisant pour vous mouvoir. Utilisez le Shadowgun ainsi que le marteau pour venir à bout de votre ennemi (Londres 03).

Ne restez jamais sur place et tournez autour de votre adversaire. Lorsque Jack sera pulvérisé, récupérez **la cent cinquième âme noire**, ainsi qu'un **premier Prisme**. Empruntez le passage situé à gauche de la sortie du couloir d'où vous êtes arrivé puis une fois devant la porte des âmes, déposez le Prisme sur le socle. Allez ensuite vous téléporter (Londres 04).

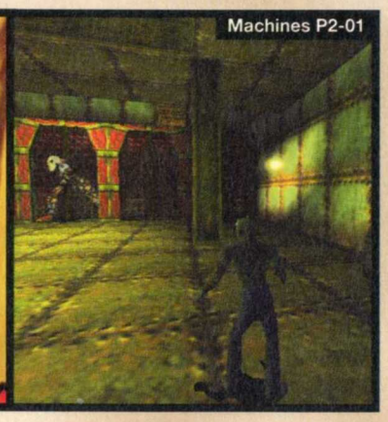

Londres 04

Direction : L'Asile - Le Bloc des Machines...

L'ASILE : LE BLOC DES MACHINES PART II

Vous êtes en hauteur sur une plate-forme. Éliminez tous vos ennemis puis à l'étage inférieur, pénétrez dans la salle sur votre gauche. Actionnez le commutateur à l'aide de votre clé des machines et retournez sur la plate-forme. Un passage à gauche vous est accessible ! Empruntez-le. À la sortie du conduit, laissez-vous tomber puis dirigez-vous à droite vers la lave. Poursuivez votre chemin, éliminez vos assaillants et passez par un nouveau conduit. Traversez-le par la droite et à la sortie, descendez à l'étage inférieur. Débarrassez-vous de vos ennemis puis actionnez le levier (Machines P2-01).

Londres 03


Machines P2-01

Pulvérisez le colosse que vous avez libéré et récupérez ensuite **la cent sixième âme noire**. Continuez votre progression, longez le couloir et lorsque vous atteindrez une nouvelle salle, approchez-vous de la cage où est enfermé un monstre et libérez-le. Après l'avoir terrassé, récupérez **la cent septième âme noire**.

Quittez les lieux et poursuivez votre chemin. Vous aboutirez dans une pièce où se trouve un troisième colosse. Abattez vos ennemis, actionnez le levier et éliminez la créature gigantesque. Récupérez enfin **la cent huitième âme noire** (Machines P2-02).

Machines P2-02

Atteignez l'étage supérieur en vous aidant des différentes plates-formes. Parcourez le couloir jusqu'à atteindre la sortie. Débarrassez-vous de vos ennemis et traversez la seule porte accessible. Vous finirez par arriver devant la commande de console numéro 2 qui vous permettra de désactiver un second piston. Utilisez la combinaison suivante : 1.2.4 (vous trouverez ce code dans le journal de Jack) (Machines P2-03).

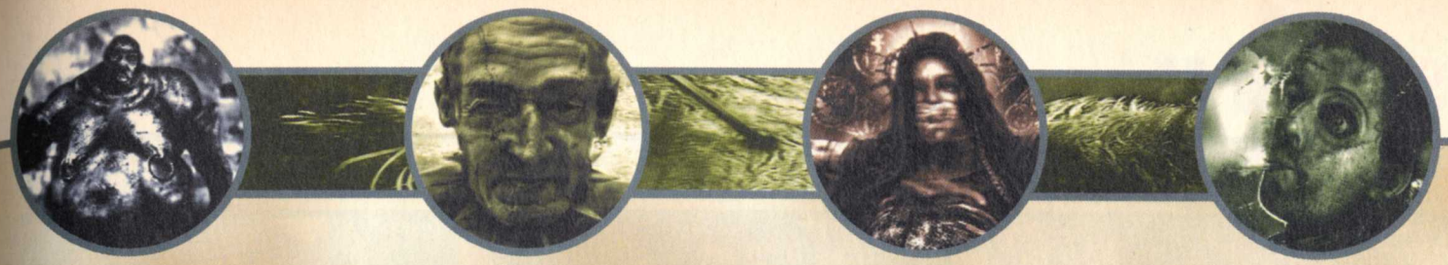
Machines P2-03

A présent, sélectionnez votre ours en peluche et choisissez comme
destination : L'Asile - La Cathédrale de la Souffrance...

L'ASILE : LA CATHÉDRALE DE LA SOUFFRANCE PARTIE IV

Sauvegarde 07

Éliminez vos ennemis puis empruntez le premier passage sur votre droite. Dans la petite pièce, actionnez le levier puis quittez la salle et atteignez

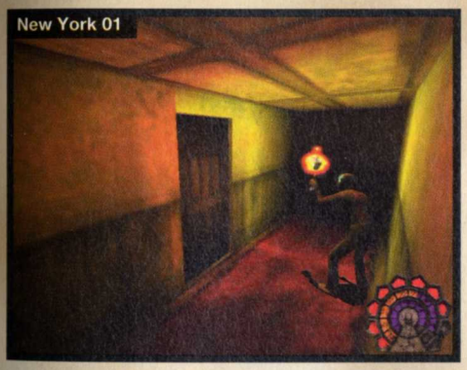


le sommet des marches de l'escalier. Utilisez **un rétracteur** sur le cadavre crucifié puis téléportez-vous !
Direction : Mordant Street, Queens, New York...

MORDANT STREET, QUEENS, NEW YORK

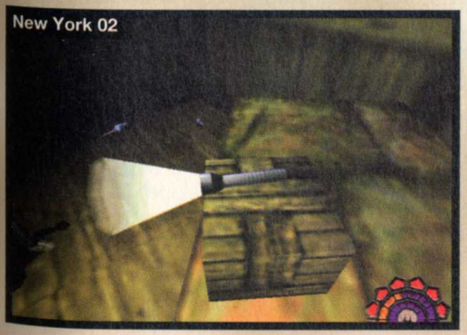
Préparez-vous à une confrontation contre Avery Marx, l'un des cinq tueurs en série. Il se terre quelque part dans ce niveau. Voici donc le cheminement qui vous permettra de trouver sa cachette. Sortez de la pièce. Utilisez le flambeau et parcourez le sombre couloir. Empruntez le passage du plafond, sortez de la salle, tournez à droite puis à l'intersection, dirigez-vous à gauche. En longeant le couloir, ouvrez la porte sur votre gauche (New York 01).

New York 01



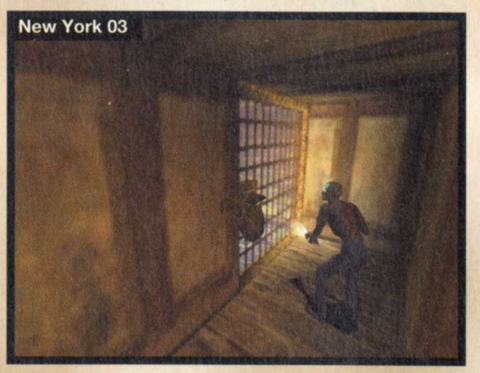
En entrant dans la salle, un point de contrôle va s'activer. Vous avez trouvé Avery mais, juste après la scène cinématique, celui-ci disparaît. Vous êtes dans le hall principal de la demeure. Avancez droit devant et passez dans le couloir sur votre gauche, parcourez celui-ci par la droite puis détruisez les caisses à gauche pour vous frayer un chemin. Entrez dans la pièce sur votre droite et poursuivez votre parcours. Vous trouverez posée sur une table, **une torche électrique** (New York 02).

New York 02



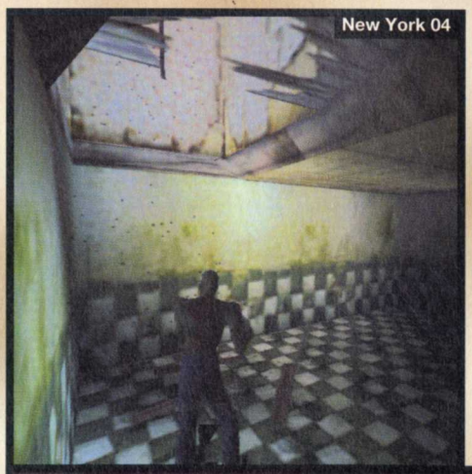
Grâce à la torche électrique, vous pourrez progresser dans l'obscurité. Utilisez-la pour y voir un peu plus clair. Rebroussez chemin et lorsque vous serez de retour dans le hall principal, avancez jusqu'au fond de la salle et détruisez les caisses qui bloquent le passage à gauche. Poursuivez votre chemin dans cette direction. Longez le couloir jusqu'au bout et pénétrez dans la pièce sur votre droite. Continuez toujours tout droit et détruisez le cadenas (New York 03).

New York 03

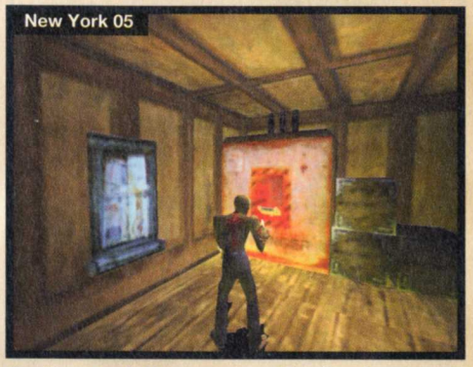


Abattez les deux quadrupèdes puis en vous dirigeant au fond de l'allée, poussez la grande caisse. Entrez dans la pièce dissimulée et tirez sur les planches de bois pour vous frayer un passage. Longez le couloir et empruntez le premier passage sur votre droite. Passez par l'issue au plafond (New York 04).

New York 04

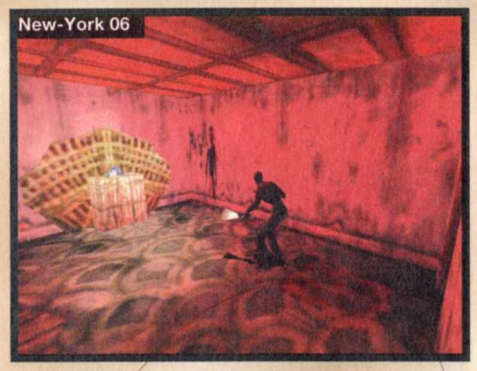


New York 05

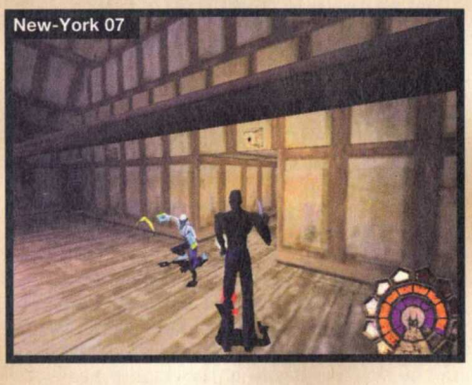


Continuez votre progression, détruisez les caisses qui vous bloquent le passage et traversez les différentes pièces de la demeure. Quittez la salle où se trouvent les corps décomposés de cinq hommes puis franchissez la porte. Dirigez-vous à droite et poursuivez votre chemin, faites attention au plancher qui n'est pas très solide. Poussez la caisse qui bouche le passage à gauche puis continuez votre parcours jusqu'à atteindre une intersection vous donnant accès à un long couloir. Passez à droite, poursuivez votre chemin et atteignez un tapis rouge. Continuez par la droite, puis détruisez les planches de bois qui bloquent une issue à droite. Parcourez la pièce et dirigez-vous à gauche. Traversez les salles et de nouveau détruisez les planches pour vous frayer un passage. Lorsque vous aboutirez dans la chambre où se trouve le commutateur, actionnez le levier (New York 05).
Rebroussez chemin et passez par le passage à droite pour vous retrouver au premier étage du hall principal. Laissez-vous tomber puis allez actionner le bouton de l'ascenseur. Lorsque vous atteindrez le deuxième étage, dirigez-vous à droite et bondissez par dessus le trou. Longez le couloir par la droite et sautez par dessus le plancher de bois. En poursuivant votre chemin, **un code secret** va s'activer. Détruisez la caisse au bout du couloir, récupérez l'option puis rebroussez chemin. Allez tout au bout du couloir et traversez le passage à droite. Franchissez une à une les pièces puis sautez par-dessus le trou. Dans le couloir que vous allez parcourir, détruisez toutes les caisses. Vous

Shadow Man – 2e partie



aboutirez dans une salle où vous pourrez récupérer **un deuxième Accumulateur** (New York 06). Poursuivez votre chemin et tournez à droite, escaladez ensuite la chute de sang. Après la traversée du sombre couloir, vous finirez par trouver Avery mais celui-ci va encore disparaître ! En continuant d'avancer, atteignez l'ascenseur puis tournez à droite. Lorsque vous arriverez dans une nouvelle salle, sortez de la pièce et dirigez-vous à gauche puis entrez dans la première salle à droite. Continuez votre progression et vous serez face à face avec Avery. Cette fois abattez-le à distance en évitant ses tirs. Récupérez ensuite **la cent neuvième âme noire** ainsi qu'un **second Prisme**. Quittez la salle et rendez-vous devant la porte des âmes (New York 07).
Déposez le Prisme sur le socle et lorsque le portail sera ouvert, allez vous téléporter. Direction : Le bloc des machines...



L'ASILE : LE BLOC DES MACHINES PART III

Tirez sur tout ce qui bouge puis montez à un étage supérieur pour actionner un levier. Aidez-vous ensuite de la corde afin d'atteindre une nouvelle plate-forme. De là, empruntez le couloir de droite. A la sortie, laissez-vous tomber et abattez vos assaillants. Deux colosses sont emprisonnés dans des cages. Actionnez le commutateur qui se trouve dans la salle, puis préparez-vous à les affronter un par un. Lorsque vous les aurez pulvérisé, récupérez **la cent dixième et la cent onzième âme noire**. Poursuivez votre chemin et collectez toutes les options contenues dans les barils. Franchissez les portes, débarrassez-vous de l'ennemi présent puis empruntez le conduit sur votre droite. À la sortie, passez par la petite porte sur votre droite. Vous finirez par atteindre la commande de console numéro 3 qui vous permettra

de désactiver un troisième piston. Utilisez la combinaison suivante : 3.1.2 (vous trouverez ce code dans le journal de Jack) (Machine P3-01).
Sélectionnez votre ours en peluche et choisissez comme destination : L'Asile - La Cathédrale de la Souffrance...

L'ASILE : LA CATHÉDRALE DE LA SOUFFRANCE PART V

Après vous être débarrassé de vos ennemis, allez vers le portail où est dessiné un lézard. Pénétrez dans la salle. Gravissez les escaliers et franchissez la porte. Pulvérisez tous ceux qui bougent et montez au sommet de l'escalier. Utilisez le dernier rétracteur sur le cadavre crucifié. Maintenant que celui-ci est activé, vous pouvez vous téléporter. Direction : La Prison du comté de Gardelle, Texas...

LA PRISON DU COMTÉ DE GARDELLE : TEXAS

Les trois derniers tueurs en série vous attendent dans ce niveau. Préparez-vous au pire car ils ne vont pas vous faire de quartier ! Collectez toutes les options contenues dans les barils puis dirigez-vous à droite pour faire face à la porte où est dessiné un œil. Tirez dessus pour découvrir un passage dissimulé (Texas 01).

Pénétrez à l'intérieur et poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre une plaque sur le sol gravée d'un symbole. Déposez une calabash sur la plaque et allez vous mettre à l'abri. Après l'explosion, descendez dans le trou et récupérez **le troisième Accumulateur**. Poursuivez votre route et sortez par la porte en tirant sur le cadenas. Pulvérisez les morts vivants et longez le couloir jusqu'à arriver dans un hall où de nombreux corps décapités, vont vous prendre pour cible. Empruntez le passage situé derrière l'escalier et longez le couloir jusqu'à vous retrouver à l'extérieur.
Continuez par la droite puis dans un petit local, récupérez une carte magnétique (Texas 02).

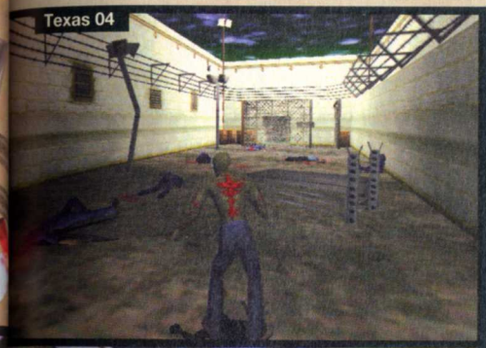
Utilisez cette carte dans la fente du boîtier et rebroussez chemin jusqu'au hall. Allez tout au fond de la salle et parcourez le couloir. Lorsque vous atteindrez une nouvelle cour à l'extérieur, vous serez confronté à un hélicoptère. Détruisez-le à l'aide de votre Shadowgun puis gravissez l'escalier et continuez par la gauche (Texas 03).
à l'intérieur du bâtiment, parcourez le couloir de droite et utilisez la carte magnétique dans la fente du boîtier. Quittez ce lieu en vous dirigeant à droite puis dans la cour, avancez toujours tout droit pour atteindre le couloir situé à l'opposé de ce bâtiment. **Un code secret** va s'activer. à l'intersection du couloir, dirigez-vous à droite. Traversez le terrain de basket-ball et au passage, pulvérisez vos adversaires. Continuez votre progression jusqu'à atteindre une cour extérieure. Pénétrez dans le

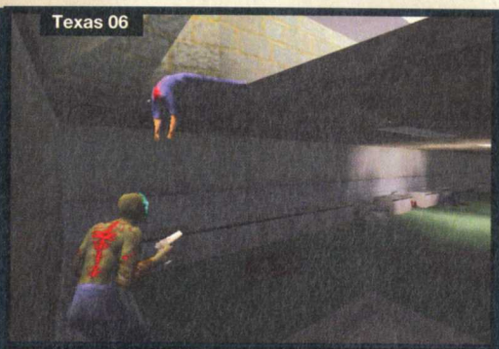
petit local puis utilisez la carte magnétique dans la fente du boîtier (Texas 04).

Retournez sur le terrain de basket-ball et quittez la salle. Empruntez ensuite le couloir sur votre droite. Marco Cruz vous attend dans la cour. Cette fois, grâce à vos pouvoirs de l'ombre, vous allez pouvoir le terrasser. Utilisez l'enseigne comme protection et armez-vous du Shadowgun pour anéantir votre adversaire. Votre ennemi pulvérisé, récupérez **la cent douzième âme noire,** (Texas 05).

haitez, collectez quelques options en montant à l'étage supérieur) puis longez le couloir jusqu'à atteindre une porte fermée. Tirez sur le verrou et récupérez à l'intérieur de la pièce **le quatrième accumulateur** (Texas 08).
Continuez de longer le couloir et, sur le bureau, ramassez **l'arme MP-909.** Allez jusqu'au bout du couloir et laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Utilisez votre torche électrique dans le sombre couloir et avancez avec prudence. De nombreux morts vivants sont présents à cet étage, abattez-

options à l'intérieur des cellules. Descendez à l'étage inférieur en empruntant l'un des deux escaliers. Entrez dans toutes les cellules et collectez les options contenues dans les barils. En pénétrant dans l'une de ces nombreuses cellules, **un code secret va s'activer**. Quittez les lieux et traversez le couloir par la gauche. Prenez la première à droite. À l'intersection des chemins, continuez d'avancer tout droit. Vous finirez par trouver le docteur Victor Karl Batrachian, le dernier des cinq tueurs en série. Après la scène cinématique,


Texas 04


Texas 06

Texas 08

Texas 09

Texas 05

Texas 07

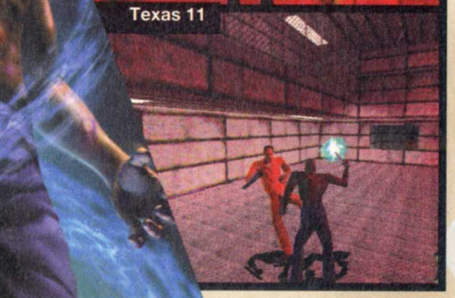
À présent, montez par l'escalier et dirigez-vous à droite. Récupérez **l'arme 0.9-SMG** déposée sur une table. Descendez à l'étage inférieur par les marches sur votre gauche et collectez des munitions en tirant sur les barils. Poursuivez votre chemin puis utilisez la carte magnétique dans la fente du boîtier. Retournez dans le couloir et empruntez le passage sur votre droite. Parcourez les salles et abattez les ennemis en présence. Passez ensuite par l'issue située au plafond (Texas 06).

Traversez les différentes salles et atteignez la cour extérieure. Entrez dans le petit local sur votre droite et utilisez la carte magnétique sur le boîtier. Poursuivez votre route et lorsque vous serez dans le bâtiment montez par l'escalier à droite. Continuez droit devant et laissez-vous tomber dans la cour. Empruntez ensuite le couloir à droite du téléporteur. Parcourez celui-ci en avançant toujours tout droit et à la sortie, atteignez le passage qui vous fait face. Longez le couloir jusqu'au bout puis tournez à droite. Vous finirez par trouver Milton T. Pike, le quatrième tueur en série (Texas 07).
Votre adversaire abattu, récupérez **la cent treizième âme noire**. Traversez le passage à gauche de l'escalier (vous pouvez, si vous le sou-

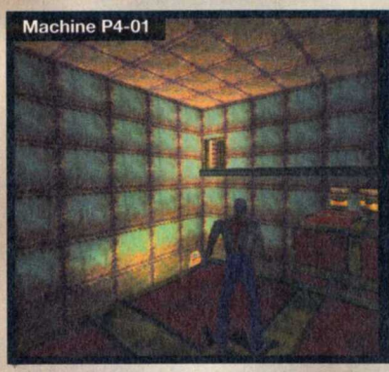
les pour reprendre de l'énergie. Lorsque vous atteindrez la fin du couloir, utilisez la carte magnétique dans la pièce sur votre gauche. Retournez dans le couloir puis empruntez la première à gauche. Entrez dans la salle à gauche et récupérez **un second fusil de chasse** (Texas 09)**.**
Liquidez vos ennemis et quittez les lieux. Poursuivez votre chemin et empruntez l'escalier de gauche. A l'étage supérieur, prenez le couloir de droite. Dans le petit local, utilisez votre carte magnétique puis sortez de cette pièce et allez récupérer le cinquième accumulateur à l'intérieur de l'église (Texas 10).
Passez par le couloir situé à l'opposé de l'entrée de l'église. Pulvérisez tous les ennemis en présence et collectez toutes les

utilisez le Shadowgun sur votre ennemi au corps à corps et tournez autour de votre adversaire en lui tirant dessus. Batrachian étant hors d'état de nuire, vous pouvez récupérer **la cent quatorzième âme noire** ainsi qu'**un troisième Prisme** (Texas 11).

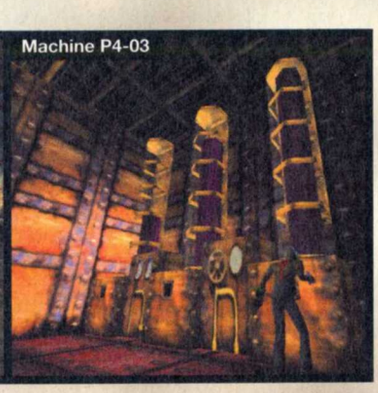
Texas 10


Texas 11

Shadow Man – 2e partie


Machine P4-01

Machine P4-02


Machine P4-03

Gravissez la chute de sang sur votre gauche puis placez-vous face à **la porte de Coffin (de niveau 10)**. Concentrez votre énergie et faites exploser le portail. Lorsque vous pénétrerez à l'intérieur, **un code secret va s'activer**. Allez récupérer **le livre des ombres** (Marrow P4-01).
À présent, sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : L'Asile - Le bloc des Machines...

Dans le petit local, utilisez la carte magnétique sur le boîtier, puis poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre la porte des âmes. Déposez le Prisme sur le socle et allez vous téléporter.
Direction : Le Bloc des Machines...

L'ASILE : LE BLOC DES MACHINES PART IV

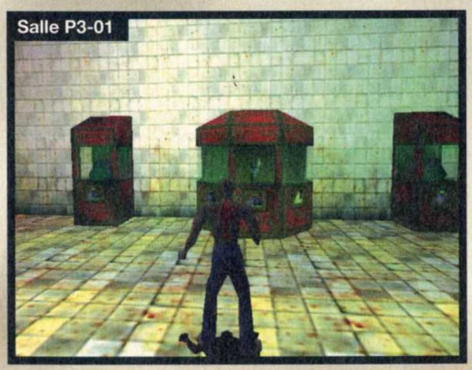
Débarrassez-vous de vos ennemis puis allez actionner les commutateurs dans chacun des couloirs qui vous sont accessibles. Un nouveau passage s'est dévoilé, empruntez-le. Poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre une salle où se trouve un levier. Actionnez-le et préparez-vous à pulvériser deux colosses. Récupérez ensuite, **la cent quinzième et la cent seizième âme noire**. Dirigez-vous au fond de la grande salle pour activer un commutateur puis servez-vous des différentes caisses afin d'atteindre l'étage supérieur (Machine P4-01).

Accrochez-vous à la barre métallique puis déplacez-vous de côté sur la gauche pour atteindre le conduit. Poursuivez votre chemin, traversez la passerelle de lames et après avoir abattu votre ennemi, actionnez le commutateur. Longez le conduit jusqu'à la sortie. Un colosse sera libéré et vous pourrez récupérer **la cent dix-septième âme noire** en l'éliminant. Entrez dans le local situé à l'étage supérieur, allez actionner un levier puis un commutateur. Collectez toutes les options dans la petite pièce et faites attention aux ennemis en présence. Retournez dans la grande salle puis montez dans l'élévateur (Machine P4-02).

Lorsque vous arriverez dans une nouvelle salle, empruntez la porte située derrière l'élévateur. Débarrassez-vous de vos assaillants, activez le levier et récupérez **la cent dix huitième et la cent dix-neuvième âme noire**. Lorsque toutes les options seront en votre possession, retournez dans la grande salle et montez la pente.
Abattez vos ennemis puis actionnez deux leviers et un commutateur. Pulvérisez le colosse, ainsi vous pourrez récupérer l**a cent vingtième âme noire**. À présent, traversez le conduit et atteignez la commande de console numéro 4 qui vous permettra de désactiver le dernier piston. Utilisez la combinaison suivante : 2.4.5 (vous trouverez ce code dans le journal de Jack) (Machine P4-03).
Sélectionnez votre ours en peluche et choisissez comme destination : L'Asile - La Salle des Jeux...

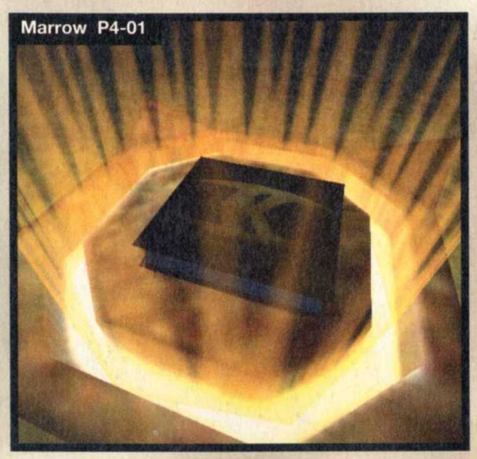
L'ASILE : LA SALLE DE JEUX PART III

Abattez vos ennemis et empruntez le couloir par la droite. Passez ensuite par la première porte à gauche. Lorsque vous arriverez dans la grande salle, tournez à gauche et franchissez la porte. Débarrassez-vous des trois monstres puis placez vos cinq accumulateurs sur chacun des emplacements vides des socles. Récupérez **l'arme Violator** ainsi que ses munitions (Salle P3-01).


Salle P3-01

Sélectionnez l'ours en peluche et choisissez comme destination : Le monde des morts - Les portes de Marrow...

LE MONDE DES MORTS : LES PORTES DE MARROW PART IV

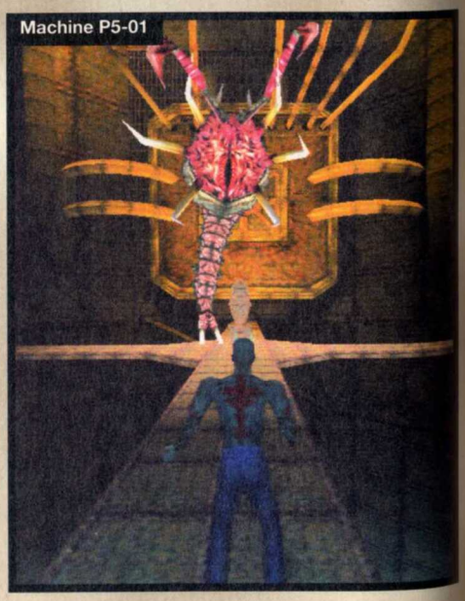

Marrow P4-01

L'ASILE : LE BLOC DES MACHINES PART V

Sauvegarde 08

Traversez les pistons puis, juste après la scène cinématique, suivez Luke. Traversez les deux portes puis préparez-vous à rencontrer Légion. Votre confrontation est inévitable. À vous de jouer ! Si vous perdez le monde des vivants sombrera dans les ténèbres... Commencez par attaquer votre adversaire à distance. En concentrant l'énergie de votre Shadowgun, vous devriez très vite venir à bout de Légion mais... Ne vous réjouissez pas pour autant car votre ennemi a plus d'un tour dans son sac et la créature que vous allez affronter va vous donner du fil à retordre. Après la mutation de Légion, servez-vous de l'enseigne pour vous protéger des tirs de votre assaillant (Machine P5-01).
Descendez à l'étage inférieur et criblez-le de balle avec le Violator. Soyez toujours en mouvement afin d'éviter les assauts de votre ennemi. Récupérez des pouvoirs vaudous à l'intérieur des barils dès que votre magie sera au plus bas. Lorsque vous n'aurez plus de munitions ni de magies, finissez votre adversaire à l'aide du Shadowgun et contemplez la destruction de l'Asile !

Simon


Machine P5-01

VOICI LES DIFFÉRENTS LIEUX OÙ VOUS POURREZ ACTIVER UN SECRET

L'ASILE : LA SALLE DE JEUX

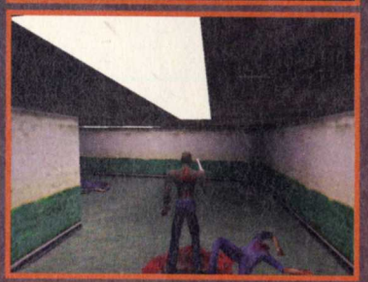
Active le code vous permettant de jouer le mode "Homme Invisible".

LA STATION DE DOWNTOWN : LONDRES

Active le code vous permettant de jouer en mode "Brouillard".

LE TEMPLE DE LA PROPHÉTIE (MARCHER)

Active le code vous permettant de jouer "Nettie".



MORDANT STREET, QUEENS, NEW YORK

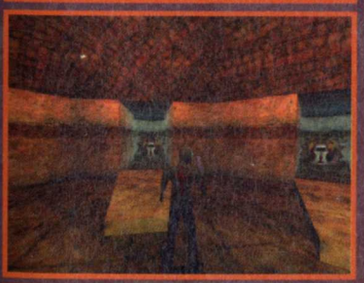
Active le code vous permettant de jouer en mode "Chaussures Géantes".

LA CATHÉDRALE DE LA SOUFFRANCE

Active le code vous permettant de jouer en mode "Grosse Tête".

LA PRISON DU COMTÉ DE GARDELLE : TEXAS

Active le code vous permettant de jouer en mode "Fusil de chasse".



WASTELAND : LE TEMPLE DE LA VIE

Active le code vous permettant de jouer "Duppie".

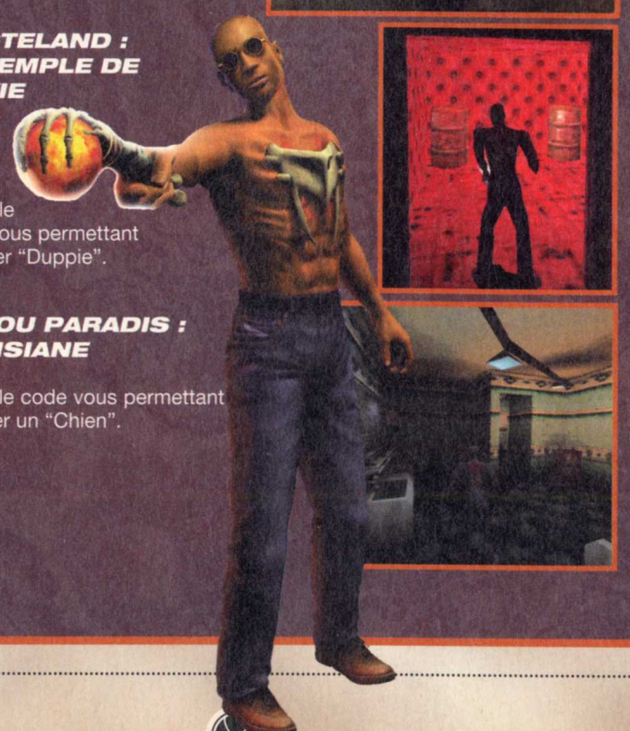
Active le code vous permettant de jouer en mode "Disco".

BAYOU PARADIS : LOUISIANE

Active le code vous permettant de jouer un "Chien".

LE MONDE DES MORTS : LES PORTES DE MARROW

Active le code vous permettant de jouer en mode "Lieu 51".



Command & Conquer

Soleil de Tiberium > GDI

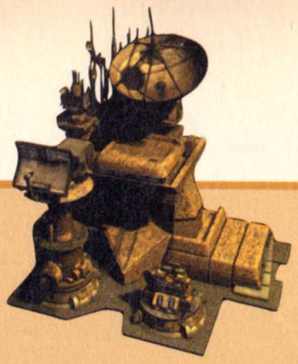
2e partie

COMME NOUS L'AVIONS DÉJÀ ÉVOQUÉ DANS LE TEST ET DANS LA PREMIÈRE PARTIE DE LA SOLUTION, SOLEIL DE TIBERIUM EST DÉCEVANT ; PLUS ON AVANCE DANS LES MISSIONS, PLUS ON S'EN APERÇOIT. DANS LES NIVEAUX ÉLEVÉS, LA DÉCEPTION CÈDE MÊME LA PLACE À L'AGACEMENT. MAIS LE PLUS AHURISSANT, C'EST LE DÉSÉQUILIBRE ENTRE LES DEUX CAMPS : LE NOD EST BIEN MIEUX ÉQUIPÉ. ON N'EN CROIT PAS SES YEUX : IL S'AGIT QUAND MÊME DE WESTWOOD, QUI A CRÉÉ LE GENRE AVEC DES MILLIERS D'ANNÉES D'AVANCE SUR TOUT LE MONDE ; ET PAF ! LA GAMELLE. DU COUP, APRÈS LES AUTRES RATÉS DE CETTE SOCIÉTÉ, COMME LANDS OF LORE III, ON SE DIT QUE WESTWOOD N'EST PLUS MYTHIQUE.

SAUVEGARDE

Pour installer les sauvegardes de Soleil de Tiberium qui se trouvent dans le CD-ROM de PC Soluces, copiez tous les fichiers de notre répertoire dans le dossier c:\westwood\sun. Lorsque vous relancerez le jeu, vous pourrez bénéficier de nos sauvegardes. Elles vous permettront d'aller jusqu'au dernier niveau du GDI. Les sauvegardes 1 à 10 sont dans le CD-ROM du numéro 30 de PC Soluces.

ÉDITEUR	Westwood/Electronic Arts
CONFIG.	PII 300, 64 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Août 99



On atteint la mission 11 en sélectionnant la cible **en bas à droite**.

MISSION 11 LIBÉRER LES PRISONNIERS

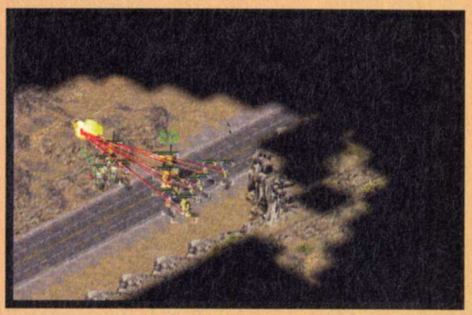
Vous démarrez sur cette route, avec quatorze unités assez variées.

Dans le groupe, il y a un médecin, qu'il ne faudra jamais mettre en danger. Descendez vers le Sud, au bord de la carte. L'idée est de longer cette extrémité le plus longtemps possible afin de rencontrer le moins d'ennemis possible. Une fois que vous serez en bas, avancez vers l'Est.
Bientôt, vous rejoindrez la route par laquelle vous avez commencé.

À cet endroit, il faut faire très attention : si vous regardez bien sur la photo, vous verrez les lumières des tours de garde. Il faut vraiment éviter de passer dans ces faisceaux. Si vous vous faisiez repérer, vous élimineriez tous les ennemis mais vous perdriez beaucoup d'unités et ce serait catastrophique pour la suite de la mission. Donc, courage, fuyons. Avancez encore vers l'Est tout en étant le plus au Sud possible. Vous arriverez bientôt devant un petit lac. Contournez-le par le Nord en le longeant le plus possible.

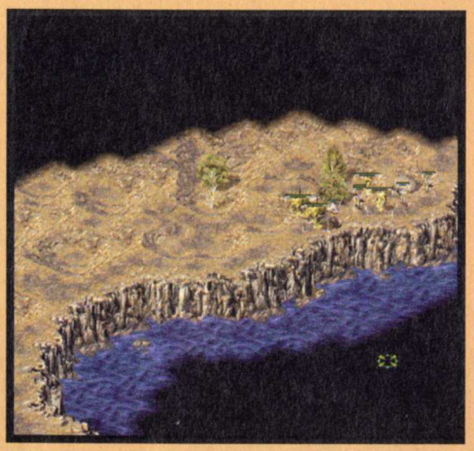
Vous allez sans doute être attaqué, mais vous devriez vous débarrasser facilement des ennemis. Quelques jeeps et des fantassins, c'est tout. Soignez les blessés. Une fois le lac contourné, avancez encore en restant le plus au Sud possible.

Vous serez alors confronté à un nouveau problème : une montagne. Là encore, il faut faire un petit détour vers le Nord. Vous serez aussi attaqué.



Les fantassins ennemis ne doivent pas être votre cible prioritaire. S'ils arrivent devant vous, vous devez vous occuper du tank lance-flammes, sinon il réduira en cendres de nombreux fantassins très utiles. Si vous vous y prenez bien, vous devriez encore avoir un effectif au complet. Faites une pause et soignez les blessés. Longez la montagne et montez la première colline qui se présentera.

Là, dirigez-vous vers l'Est sans descendre vers le Sud. Vous arriverez devant la mer. Longez la côte le plus possible et remontez vers le Nord. Je vous conseille de faire une sauvegarde à ce moment-là.



Longez la côte en remontant, le plus vite possible ; si vous êtes attaqué, ignorez les combats et foncez. Normalement, vous subirez les tirs d'une artillerie postée non loin de là ; c'est pour cela qu'il faut aller vite. Vous arriverez bientôt à proximité d'un pont gardé par une tourelle. Détruisez-la le plus vite possible et précipitez-vous sur le pont.

Maintenant, vous allez arriver dans le camp ennemi. Voyons donc la façon dont il est agencé en regardant le montage. La première chose que l'on constate, c'est qu'il n'est pas très grand. En fait, le danger vient plutôt des unités réparties partout sur la carte, qui ne tarderont pas à rappliquer. Pour ne pas trop en souffrir, il existe une technique simple : détruire le pont après votre passage ! Sélectionnez toutes vos unités et appuyez sur "CTRL" tout en sélectionnant le pont. Si vous avez beaucoup d'unités, cela devrait aller assez vite. Le pont ne se casse pas toujours aussi facilement à tous les endroits, ce qui est assez étrange. Essayez de le détruire comme sur la carte, au **point 1**. Mais avant cela, détruisez la tourelle qui se trouve au **point 2** car elle pourrait provoquer de nombreux dégâts parmi vos troupes.

LES DIX COMMANDEMENTS
PREMIER COMMANDEMENT :
Tu construiras vite

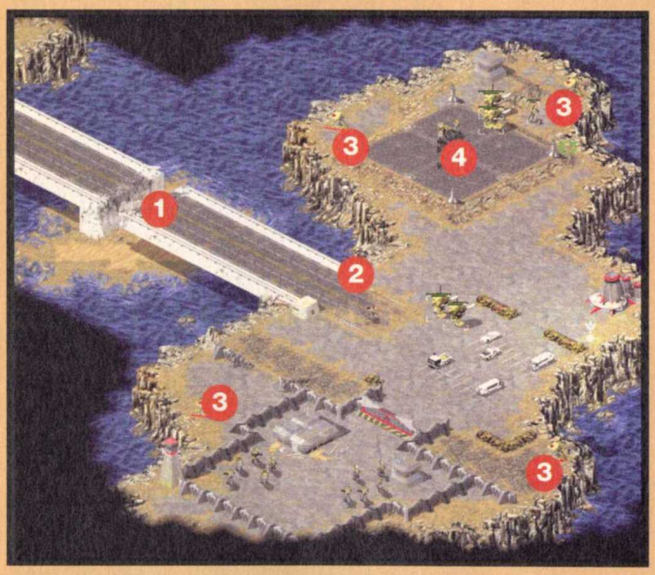
Soleil de Tiberium – GDI 2e partie

Sur cette carte, tout a été rasé mais normalement, ce camp est protégé par des barrières électriques que vous n'êtes pas obligé de détruire même si c'est conseillé : en effet, l'ennemi passe son temps à réparer et il épuise son argent ; la fin va beaucoup plus vite en utilisant cette méthode, surtout si vous n'avez plus beaucoup d'hommes. Envoyez Amagaan tuer les mitrailleurs puis parcourez la base avec toutes vos unités pour tuer les autres fantassins. Ensuite, il faudra vous débarrasser des sites de missiles antiaériens aux **points 3**. Il y en a quatre en tout. Ensuite, vous pourrez libérer les prisonniers en faisant sauter la porte. Dirigez ensuite toutes vos troupes au **point 4**, piste d'atterrissage pour hélicoptères. Dernier petit truc : il se peut que de l'autre côté du pont, une voiture blanche arrive et qu'en surgisse un ingénieur. Il réparera le pont. S'il fait cela, vous avez un petit délai avant que d'autres ennemis arrivent par ce passage. Sélectionnez alors toutes vos unités et redétruisez le pont.

On atteint la mission 12 en sélectionnant **la cible du haut**.

Sauvegarde 11.
Libérer les prisonniers

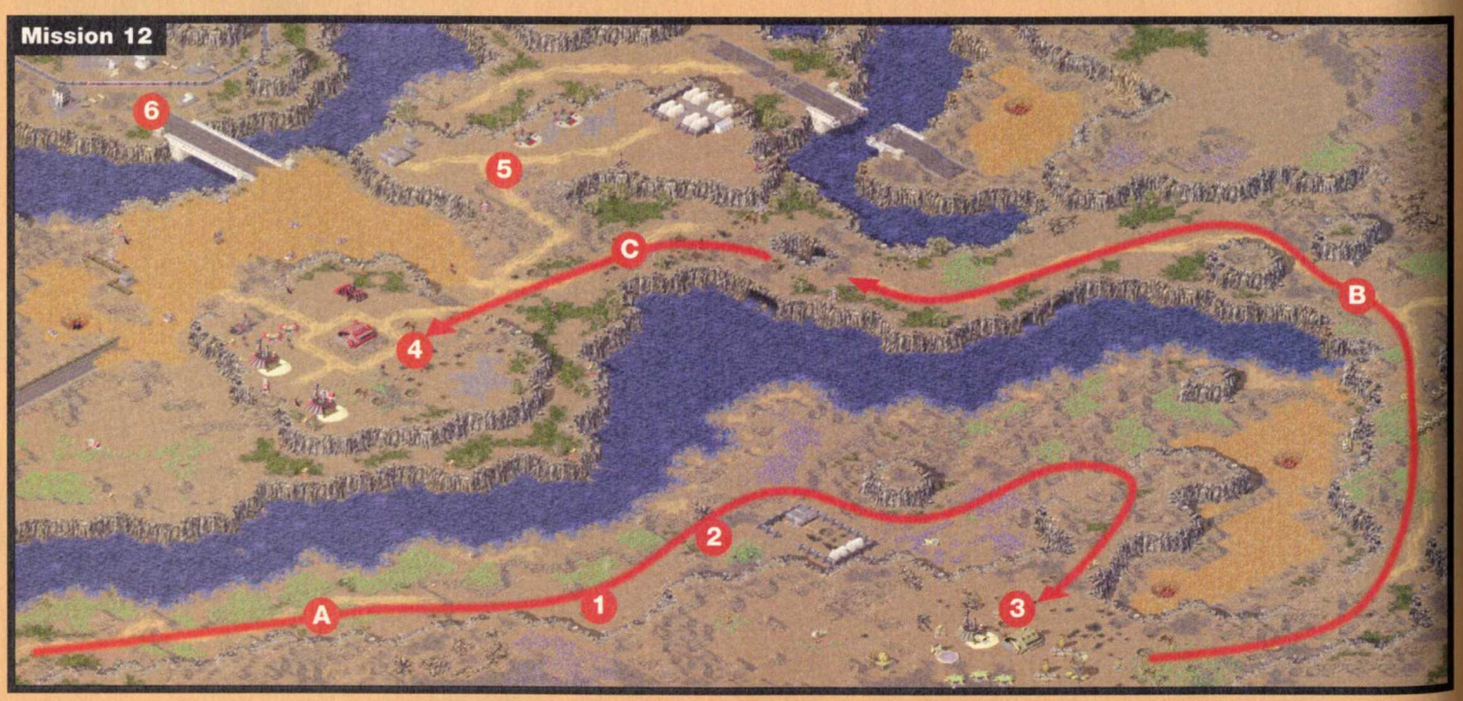
MISSION 12
DÉTRUIRE LA BASE DE RAVITAILLEMENT EN PRODUCTION

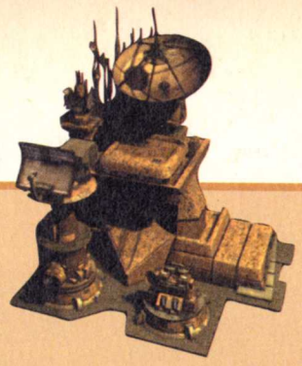


Le début de cette mission est extrêmement pénible. En effet, pour bien démarrer une base, il faut de l'espace ; et vous n'en avez pas du tout. Il faudra donc déplacer toutes vos troupes en suivant la **flèche A**. Tout le long du chemin, vous aurez des ennemis à affronter ; ils ne sont pas nombreux, pas très puissants, mais ils sont là et il faut faire avec. Au **point 1**, il y a une espèce de Sarlacc, un truc bizarre qui projette de la fumée bleue quand on tire dessus. Cela produit aussi l'espèce de toile orange qui se trouve au sol. Les fantassins peuvent circuler sans problème dessus, mais pas les véhicules, qui s'abîment. Pour détruire cette saloperie, il faut tirer avec des missiles. Envoyez donc toutes les unités possédant ce genre de munitions et débarrassez-vous-en. Allez ensuite au **point 2**. Là, la résistance ennemie sera féroce et il faudra à tout prix vous débarrasser de la tourelle. Quelques véhicules vous attaqueront. Lorsque tout sera plus calme, s'il vous reste quelques unités, on peut quasiment dire que la partie est gagnée ! Brisez les deux citernes. Suivez le trajet de la flèche et déployez votre véhicule de construction au **point 3**, le plus à gauche possible pour bénéficier de la proximité du champ de Tiberium.

Construisez les structures classiques sans omettre la fabrication d'un centre technique pour vous permettre de construire des Désintégrateurs.

Le gros problème de cette mission vient des attaques chimiques ennemies, assez régulières. Vous recevrez assez souvent un missile sur le coin de la tronche. Il ne détruit que rarement mais cause beaucoup de dégâts. Au point d'impact, le bâtiment perd à peu près la moitié de son énergie ; ensuite, des nuages verts se répandent aux alentours. Ceux-ci ne détruisent pas non plus, ils font baisser l'énergie des structures et des unités qu'ils traversent. Dès que le bâtiment reçoit un missile, réparez-le et éloignez les unités aux alentours. Lorsque les nuages se dissipent, il faut tout réparer. Certaines structures peu solides peuvent exploser lorsqu'elles reçoivent un missile, comme les silos par exemple. Pensez à bien espacer vos constructions. Lorsque vous en aurez marre de vous prendre une vingtaine de missiles, levez une armée. Je vous conseille l'utilisation de quatre moissonneuses sur cette carte. Deux d'entre elles récolteront le Tiberium à gauche de la base et deux autres prospecteront dans les environs. Maintenant, il va falloir s'occuper de la base ennemie. Une attaque aérienne est à exclure car la



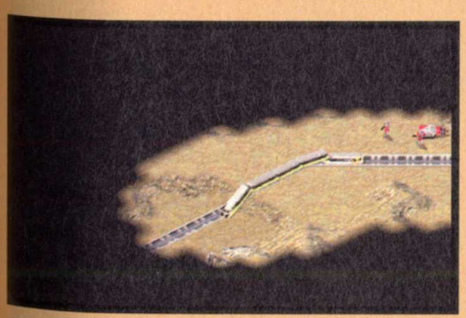


base est trop bien gardée par des sites antiaériens. Les Désintégrateurs peuvent faire mal. Envoyez-en une vingtaine suivre le trajet de la **flèche B**. Là, cassez les murs, c'est un jeu d'enfant. Ah ! Petit conseil : laissez une des tours formant les barrières électriques intacte. Nous verrons pourquoi plus tard. Le trajet décrit par la flèche C est plus ennuyeux car vous serez pilonné par l'artillerie située sur le plateau au Nord. Au **point 4**, déchaînez-vous : le bâtiment triangulaire est le pas de tir de tous les missiles que vous avez reçus jusqu'à présent (oui je sais, il n'est pas sur la photo ; je n'ai pas pu résister, je l'ai cassé avant de prendre toutes les photos pour le montage ; y'en avait vraiment marre de ces missiles, j'ai compté, j'en ai reçu quarante-six). Ça fait du bien quand ça tombe, non ? Si vous avez réussi à atteindre ce camp, le reste ne devrait pas poser de problème. À la limite, envoyez des renforts. Maintenant, dirigez-vous vers le plateau au **point 5**. Détruisez les Artilleries puis les deux bâtiments et les citernes. À ce moment-là, vous devriez avoir un renfort à l'endroit où vous avez commencé la mission. C'est un Chasseur fantôme. Votre mission est de l'amener dans le train au point 6. À partir de ce moment-là, ne tirez plus sur rien. Amenez ce personnage jusqu'au train en suivant plus ou moins la trajectoire des flèches. Il ne faut pas qu'il meure, sinon, c'est un échec. Si vous continuez à détruire toutes les structures ennemies, vous vous retrouverez directement à la **mission 14**, ce qui n'est pas souhaitable. Si le Chasseur arrive au point 6, vous allez à la **mission 13**, une mission secrète, inintéressante mais très pratique pour la **mission 14**. C'est pour cela que je vous ai dit de laisser une tour électrique debout à l'arrivée du **point B**.
Ici, il ne faut pas sélectionner de cible ; on arrive automatiquement à cette mission après la mission 12.

TROISIEME COMMANDEMENT :
Tu défendras ton camp avec des tours

SAUVEGARDE **12 - Détruire la base de ravitaillement en production**

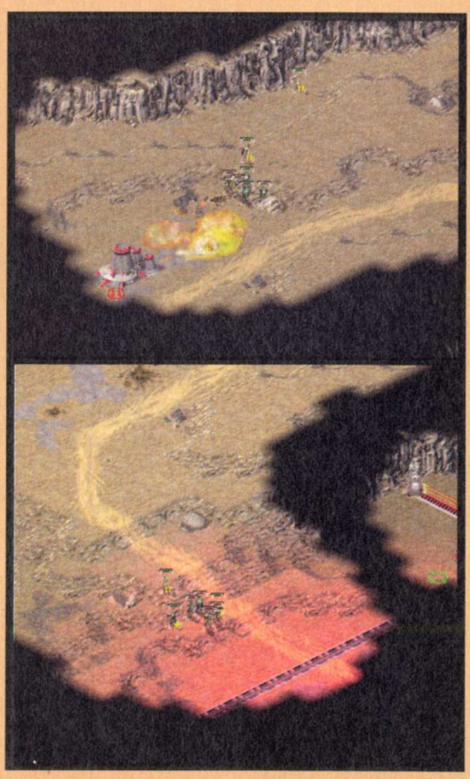
MISSION 13 (SECRETE) FAIRE SAUTER LE RÉSEAU D'ÉNERGIE



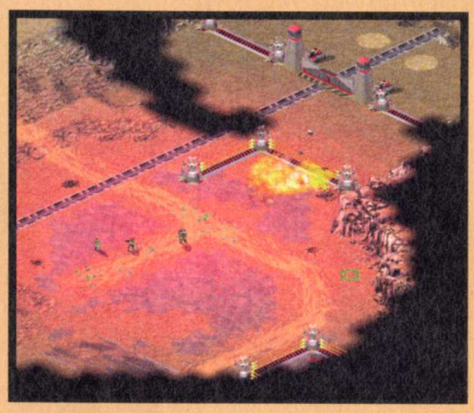
Dans cette mission, vous n'avez pas de base à construire ; elle est secrète mais franchement, c'est loin d'être passionnant. Vos troupes arrivent dans un train.

Il suivra la voie ferrée jusqu'à ce qu'elle soit coupée. Lorsque le train s'arrêtera, tous vos soldats descendront et vous pourrez les sélectionner.

Vous avez peut-être l'impression qu'il n'y en a pas beaucoup mais lorsqu'ils commencent à bouger, vous verrez qu'ils sont beaucoup plus ; quand ils sortent du train, ils sont les uns sur les autres. Donc, sélectionnez-les et envoyez-les au Nord monter la colline. Il y aura d'autres adversaires mais ceux qui entourent le train s'occuperont plus de votre moyen de locomotion que de vos hommes ; cela vous procure un répit pour aller un peu plus loin. Au Nord donc. Là, ce ne sont que quelques unités qui vous attaqueront ; le docteur soignera les blessés et vous repartirez sur une bonne base. Allez vers le Sud-Ouest et détruisez les deux centrales.



Après cela, de nouveaux ennemis approcheront. Ils sont nombreux mais faibles ; bref, on appelle ça un rush. Descendez vers le Sud.
Vous distinguerez bientôt des centrales électriques protégées par des murs électrifiés. Détruisez ces murs puis les deux centrales.



Lorsque c'est fait, la mission est gagnée. Ce n'est pas passionnant mais une partie du camp ennemi sera visible dans la mission 14 ; et ça, c'est loin d'être inintéressant.

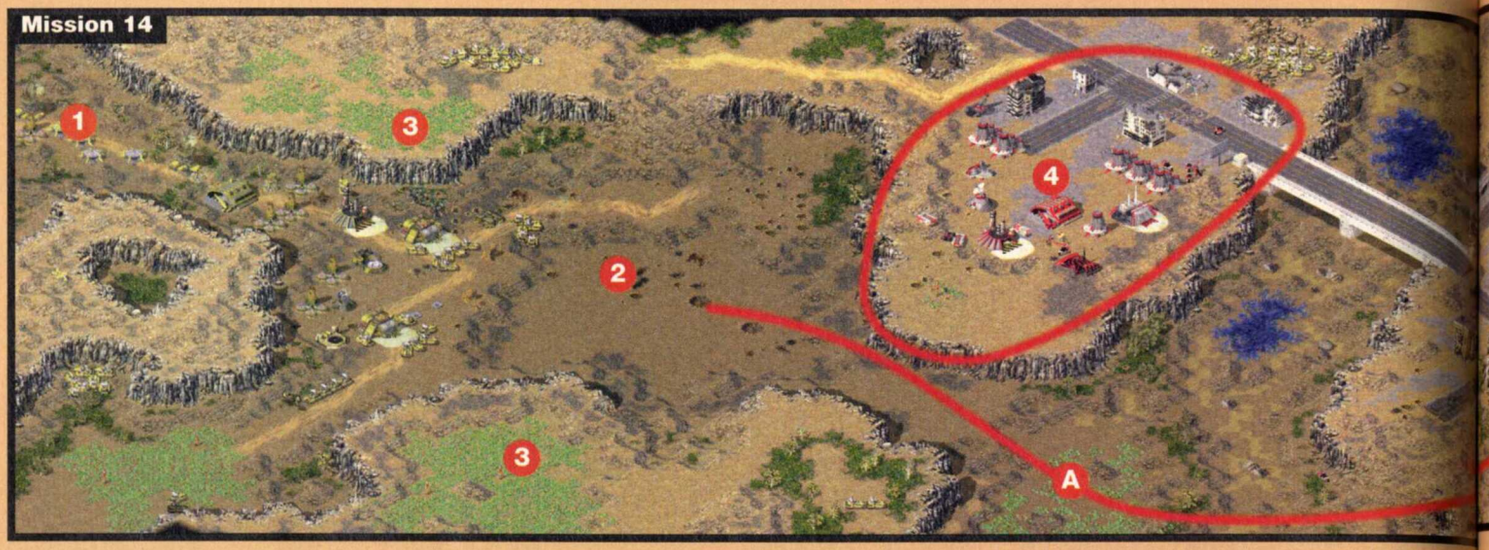
SAUVEGARDE **13 - Faire sauter le réseau d'énergie**

On atteint la mission 14 en sélectionnant une **cible unique**.

MISSION 14 DÉTRUIRE LA FABRIQUE DE MISSILES CHIMIQUES

Cette mission est assez simple dans la mesure où l'on peut commencer directement à construire une base et à produire des unités. En revanche, c'est une mission de longue haleine. Vous avez vu la taille de la carte ? Je me demande bien comment le maquettiste va pouvoir intégrer ça dans les pages...
Vous commencez au **point 1** avec quelques unités dont un véhicule de construction. Je vous conseille fortement de traverser le canyon afin d'être le plus proche possible du Tiberium. L'idéal, c'est le **point 2**. Vous aurez de la place pour vous étendre et vous serez entre deux champs de Tiberium bleu très importants. Quand ils seront vides, vous pourrez tout de même exploiter les champs des **points 3**, un peu trop loin si vous vous développez juste à la sortie du canyon. Attention, les attaques ennemies vont commencer très tôt et seront assez fréquentes ; si vous ne voulez pas trop souffrir, au lieu de construire beaucoup d'unités mobiles, fabriquez de nombreuses, très nombreuses tourelles ; lorsque l'ennemi ne pourra plus s'approcher de votre camp, vous pourrez passer à d'autres productions. Si vous êtes passé directe-

Soleil de Tiberium – GDI 2e partie



ment de la mission 12 à la mission 14, ne lisez pas le prochain paragraphe.
Dès le début de la partie, on vous annonce qu'un mur va sauter dans une demi-heure - ce qui laisse largement le temps de bien se développer. En ayant passé la mission 13, toute la zone située au **point 4** est vierge de tout ennemi, ce qui fait tout de même pas mal de boulot en moins. Et au bout d'une demi-heure, la partie Ouest de l'autre zone perdra une partie de son invisibilité. Ce qui est bien pratique pour attaquer. Sur cette carte, certaines structures apparaissent pour vous donner une idée de l'emplacement de certains bâtiments. Saluons au passage la qualité du montage, pour lequel l'auteur n'a pas hésité à prendre des dizaines de petits éléments de bataille pour révéler l'endroit des structures ennemies importantes. Oui, bon, c'est moi. Mais ça fait du bien à l'ego.

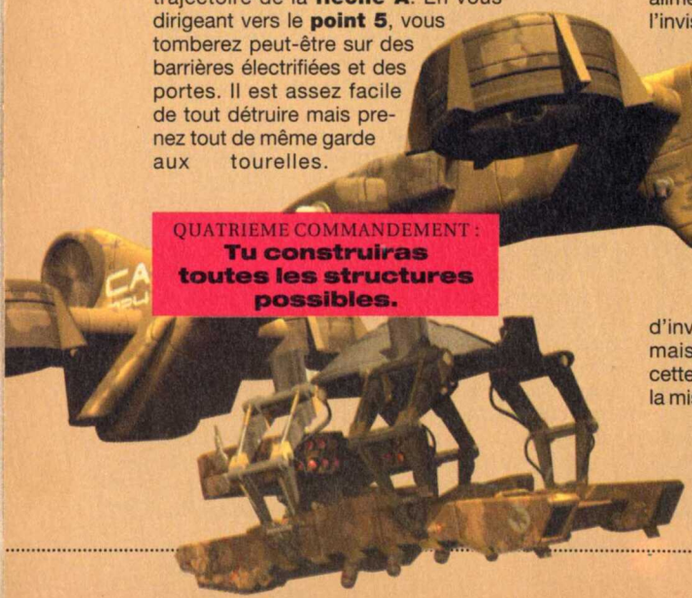
Ceux qui n'étaient pas là à la mission 13 commenceront par ratiboiser le camp dans la **zone 4**. Passez par le Nord en envoyant de grosses unités puis, lorsque tout sera rasé, envoyez les véhicules se faire réparer.
Voyons maintenant quels sont les éléments importants à détruire. Envoyez vos troupes en suivant la trajectoire de la **flèche A**. En vous dirigeant vers le **point 5**, vous tomberez peut-être sur des barrières électrifiées et des portes. Il est assez facile de tout détruire mais prenez tout de même garde aux tourelles.

QUATRIEME COMMANDEMENT :
Tu construiras toutes les structures possibles.

Détruisez l'espèce de structure formée de plusieurs boules successives. C'est un générateur d'invisibilité. Lorsqu'il sera détruit, vous y verrez plus clair. Pour faciliter l'accès des futurs groupes d'attaquants, cassez toutes les portes et toutes les murailles. Allez vers le Nord et suivez la **flèche B** pour détruire les Artilleries et les citernes. Dirigez-vous ensuite vers l'Est en suivant la **flèche C**. Il y aura de toute façon une forte résistance et même si vous avez détruit un générateur d'invisibilité, vous devrez tout de même affronter des véhicules souterrains et d'autres ayant leur propre sys-

CINQUIEME COMMANDEMENT :
Tu déploieras des radars mobiles.

tème d'invisibilité. Il est plus intéressant d'attaquer par le Nord car on trouve plus de structures capitales. Au **point 6**, par exemple, vous trouverez un site de missiles chimiques ; au **point 7**, un autre générateur d'invisibilité, ainsi qu'au **point 8**. En passant, vous ne vous gênerez pas pour détruire le chantier de construction, juste à l'Ouest. Le **point 9** est particulièrement intéressant ; on trouve énormément de centrales électriques. Elles alimentent le camp ennemi en énergie pour fournir l'invisibilité. En détruisant ces seize centrales, rien que ça, vous couperez toute l'invisibilité ennemie. Le reste ne sera plus qu'un nettoyage en règle. N'oubliez pas de détruire les citernes aux **points 10 et 11** - à cet endroit on trouve encore un générateur d'invisibilité, devenu obsolète. J'insiste vraiment mais pour avoir essayé les deux cas de figure, cette mission est vraiment plus simple en ayant fait la mission secrète, la 13.



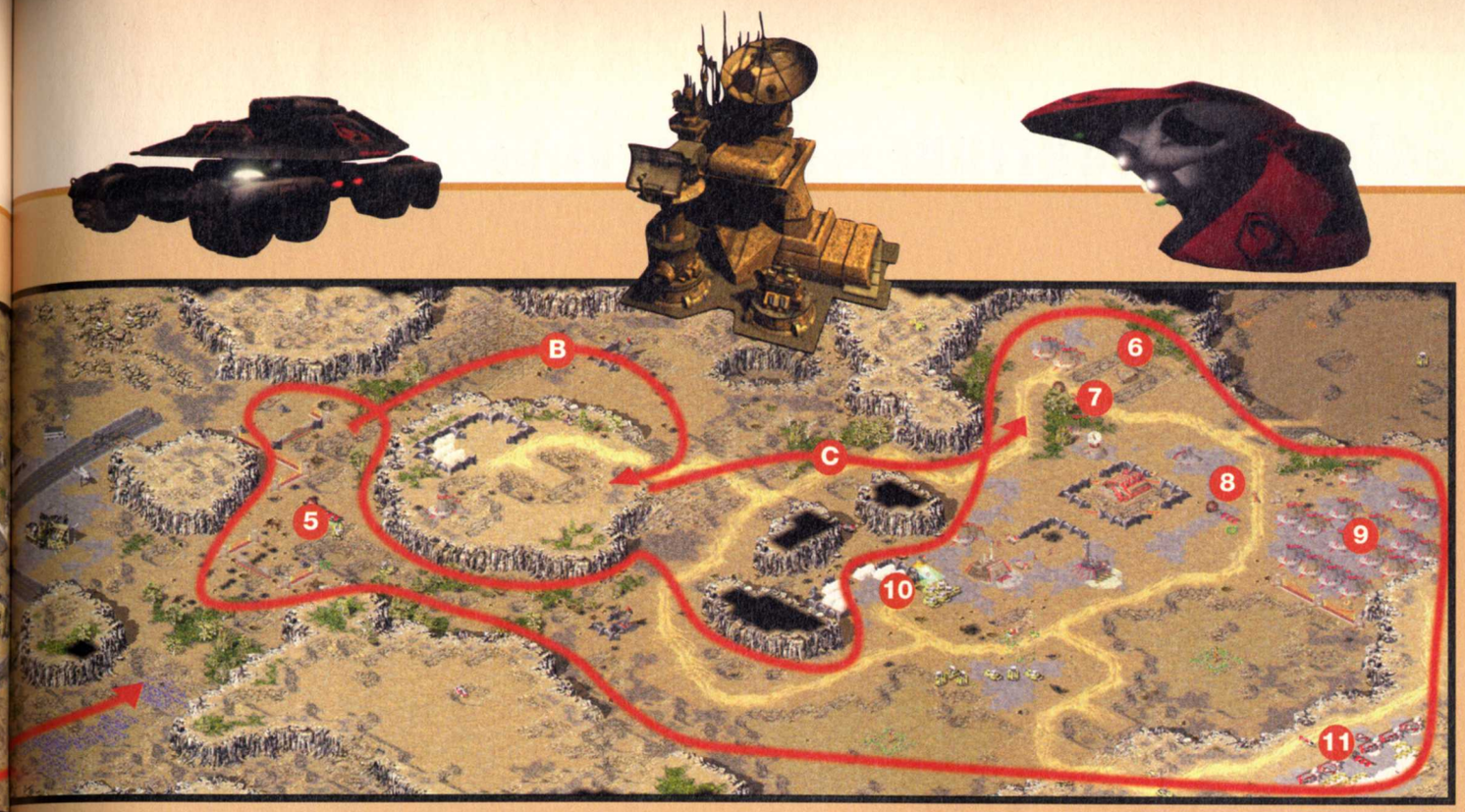
SAUVEGARDE **14 - Détruire la fabrique de missiles chimiques**

Pour atteindre cette mission, il faut sélectionner la cible **du bas**.

MISSION 15 LOCALISER ET DÉTRUIRE L'UNITÉ DE FABRICATION

Vous commencez au **point 1** avec un nombre réduit d'unités. Il faut localiser sans se faire trop repérer. Le chemin à trouver pour révéler la portion de la carte qui vous intéresse est décrit par la **flèche A**. Suivez donc cette trajectoire en gardant vos hommes soudés. Vous rencontrerez quelques ennemis qui ne devraient pas être de taille ; sauvegardez régulièrement tout de même. Arrivé au **point 2**, vous pourrez voir la partie de la base qui vous intéresse et des renforts arriveront au **point 3**. Vous pourrez déployer une base à cet endroit. La suite de cette mission ne devrait pas poser trop de problèmes. Il faut tout de même rapatrier vos unités de départ dans votre camp car si Umagaan meurt, la mission est un échec.

Il y a juste un léger détail un peu perturbant dans cette mission : pour une raison qui m'échappe, on ne peut pas construire de centre technologique. Donc, pas de désintégrateurs ni d'autres constructions efficaces. De toute façon, dans ce niveau, je ne peux que vous conseiller l'utilisation systématique d'aéroglisseurs avec un radar mobile. Commencez par construire une petite armée et allez raser l'avant-poste au **point 4**. Ça ne devrait pas poser de problèmes. Dirigez-vous vers le **point 5** mais sans passer par le camp ennemi, en suivant plus ou moins la **flèche A**. Déployez le radar mobile. Vous surplomberez cet ensemble de centrales électriques ; avec des aéroglisseurs, vous pourrez détruire les structures les plus proches. L'effet est doublement intéressant ; d'une part, vous affaiblissez le capital énergétique ennemi sans risques, d'autre part parce qu'il devra passer son temps à réparer, ce qui diminuera ses réserves pécuniaires. Suivez ensuite la **flèche B**, faites passer les aéroglisseurs sur l'eau et détruisez les cen-



trales au **point 6**. Le problème, c'est que vous ne voyez pas les structures ; il faut appuyer sur la touche "CTRL" pour forcer le tir. Comme elles sont très serrées, vous êtes obligé d'en atteindre une. Bien entendu, vous serez un peu attaqué, mais rien de bien méchant. Au bout d'un moment, vous aurez la possibilité de voir toutes les structures du camp car l'ennemi n'aura plus assez d'énergie pour rester invisible. Envoyez constamment des renforts. Si vous préférez détruire les générateurs d'invisibilité plutôt que les centrales, c'est un mauvais calcul ; mais ils se trouvent au **point 7**. Lorsque les centrales sont détruites, vous n'aurez pas de problème contre les obélisques laser à l'entrée Sud du camp. Le reste n'est que détail.

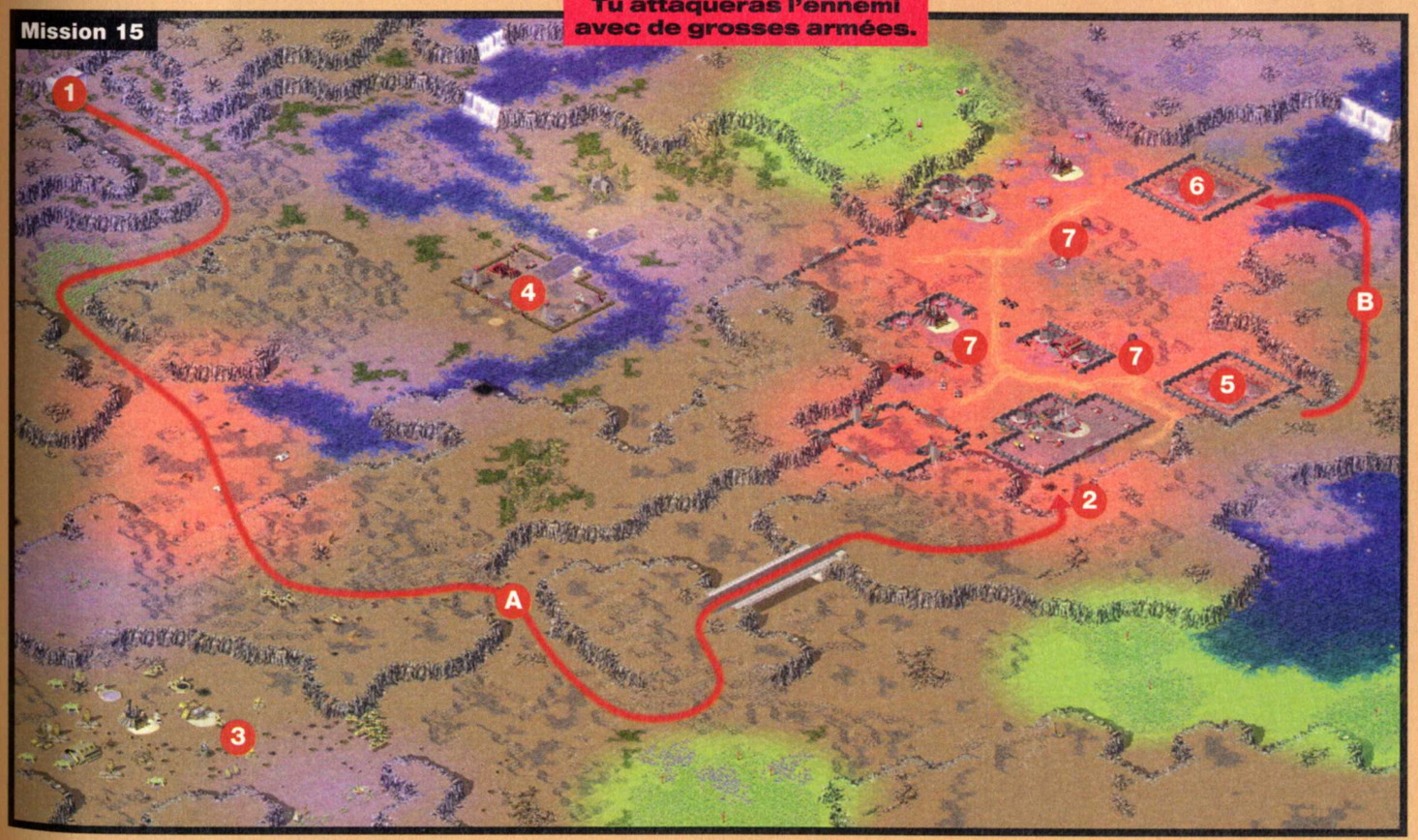
15 - Localiser et détruire l'unité de fabrication

On arrive à cette mission en cliquant sur une **cible unique**.

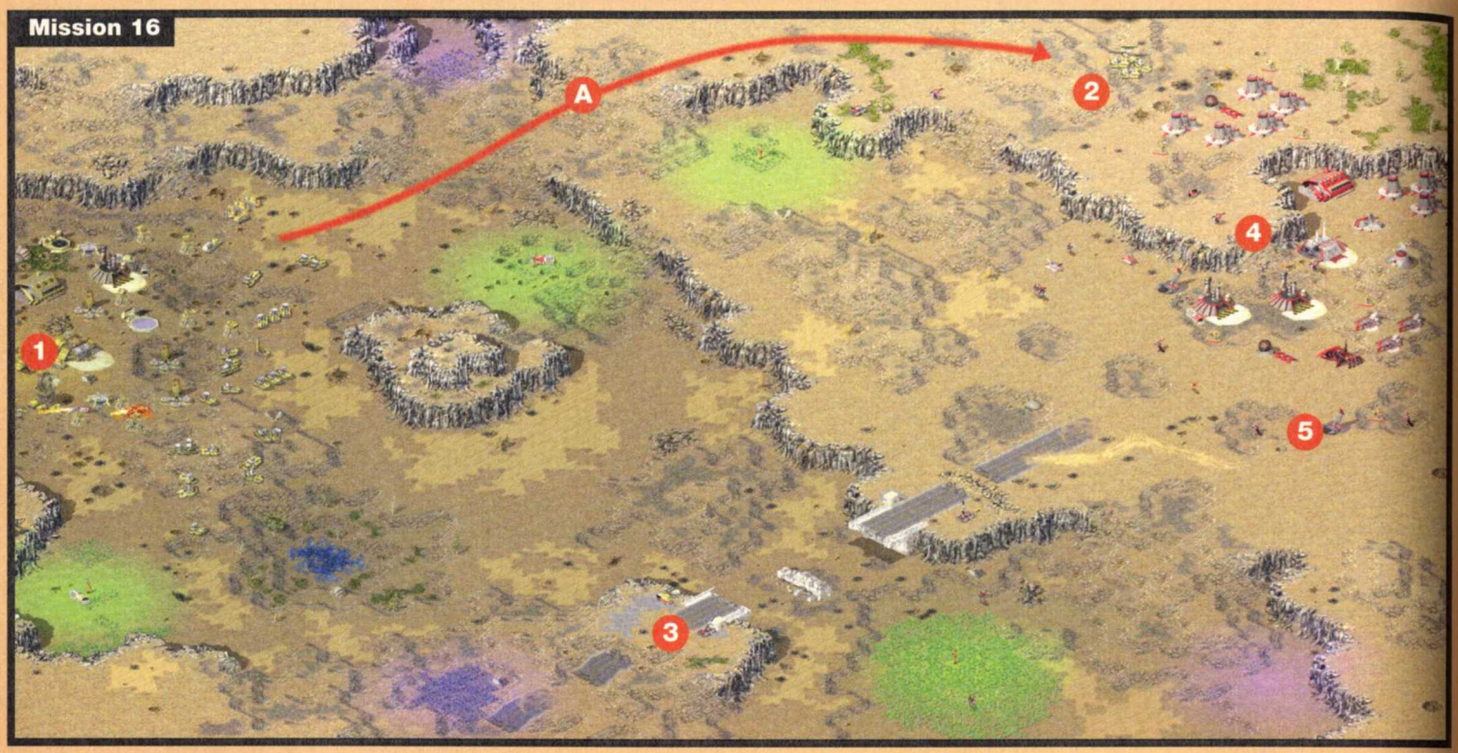
SIXIEME COMMANDEMENT :
Tu attaqueras l'ennemi avec de grosses armées.

MISSION 16
LAISSEZ PASSER LA TEMPETE

Le nom de cette mission est une astuce en soi. En effet, lorsque vous démarrez la partie, vous êtes en plein cœur d'une tempête ionique ; cela comporte pas mal de restrictions : toutes vos unités volantes sont clouées au sol, y compris l'infanterie volante.



Soleil de Tiberium – GDI 2e partie



Vous démarrez la mission aux alentours du **point 1** avec quelques unités. Un des vaisseaux-mères du GDI est cloué au sol et il faut à tout prix le protéger des attaques ennemies régulières qui vous tomberont dessus tout au long de la partie. Il faut aller très vite, déployer rapidement une base complète dès les premières minutes et fabriquer des discoboles

SEPTIEME COMMANDEMENT :
Tu aimeras le canon à ions comme toi-même.

pour augmenter votre puissance de feu contre les ennemis. Lorsque vous en aurez les moyens, fabriquez de nombreuses tourelles de défense tout autour du camp. Augmentez aussi le nombre de moissonneuses. Lorsque vous vous sentirez assez fort, commencez à fabriquer une gigantesque armée composée d'aéroglisseurs et de désintégrateurs. Éventuellement, complétez les édifices manquant à votre base. Renforcez les défenses par la même occasion et n'oubliez pas de déployer quelques radars mobiles pour détecter la présence d'unités souterraines. Attendez que la tempête passe, (ça dure assez longtemps) et continuez à produire pendant ce temps-là. Quand la tempête s'arrêtera, il faudra que vous ayez construit une ou deux tours de missiles sol-air dans votre camp car des hélicos ennemis vont arriver. Avec une quinzaine d'unités variées, suivez le chemin indiqué par la **flèche A**. Vous devrez affronter quelques ennemis sur la route et vous vous retrouverez au **point 2**. Vous serez devant des structures invisibles. Sélectionnez vos troupes et forcez le tir pour détruire les centrales qui se trouvent à cet endroit, ainsi que le générateur d'invisibilité. Détruisez d'en haut les structures qui bordent la falaise. Envoyez maintenant une vingtaine d'unités au **point 3**, avec un ingénieur ; celui-ci réparera le pont et vos blindés pourront le traverser. Envoyez les unités survivantes du premier assaut du Nord pénétrer dans le camp par le **point 4**. Toutes les unités du camp se dirigeront sur vos unités ; vous serez plus efficace qu'eux car vous serez en hauteur et cela permettra de créer une diversion pour vos troupes du Sud ; envoyez-les vers le **point 5** se débarrasser de toutes les tourelles ; il ne vous reste plus qu'à prendre l'ennemi en sandwich...

SUIVEZ LE GUIDE **16 - Laissez passer la tempête**

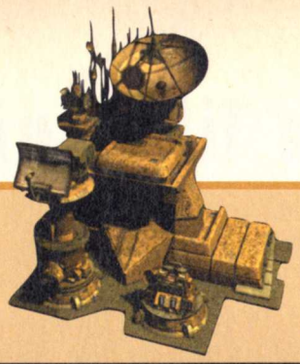
On arrive à cette mission en cliquant sur une **cible unique**.

MISSION 17 LA BATAILLE FINALE

Vous commencez la partie au **point 1**, à côté d'une base ennemie qu'il est très facile de détruire ; des discoboles arrivent, suivis des Lycaons et des Titans, ayant une bonne expérience. Vous vous rendrez rapidement maître des lieux. Il faut aller très vite, sans chercher à explorer le terrain. Développez

HUITIEME COMMANDEMENT :
Tu respecteras l'équation : une moissonneuse pour un arbre à Tiberium.

votre base normalement, et c'est tout. Au **point 2**, il y a un petit champ de Tiberium, que l'on peut exploiter dans ce début de partie.
Bientôt, un compte à rebours se mettra en marche. Vous avez une heure. Pour le moment, vous ne jouez pas sur toute la superficie de cette carte ; votre terrain est composé, disons, du tiers supérieur. Au **point 3**, c'est la base ennemie ; au **point 4**, c'est le lanceur de la bombe à Tiberium. Vous l'avez compris, vous avez une heure pour le détruire. C'est largement suffisant quand on sait que quelques tirs de mitraillette suffisent à le détruire. Mais à votre place, je ne le détruirais pas ! Pas tout de suite. Il faut en effet consolider toute votre défense, placer des tours un peu partout, construire des blindés et des structures, encore et toujours. Au **point 5**, il y a quelques tanks mammouths, vestiges d'une précédente guerre. Lorsque vous dévoilerez cette partie du terrain, vous pourrez en prendre le contrôle. Pour raser ce camp, il faut coordonner toutes les troupes ; tout d'abord, envoyez une dizaine d'unités d'infanterie volante au **point 5** pour prendre le contrôle des trois tanks mammouths. Envoyez ensuite des robots bipèdes au **point 6** pour franchir le pont ; faites-leur détruire les tourelles laser et la porte ; progressez lentement dans le camp. Envoyez les trois mammouths du camp 5 pour détruire les sites de missiles SAM puis les unités d'infanterie volante restantes détruire des bâtiments ou des unités parci par-là. Si l'ennemi a déjà construit des artilleries, les chars au long canon, vos unités aériennes devront les attaquer en priorité car ils font de méchants dégâts contre vos bipèdes ; si l'infanterie volante se prend trop de dégâts, vos



unités terrestres devront éliminer les ennemis tirant des missiles (SAM, ou bazookas). Vous devriez vite en terminer avec ce camp grâce à cette méthode ; ne détruisez toujours pas le lanceur. Continuez à vous fortifier, il faut davantage de structures ; si vous le pouvez, fabriquez un véhicule de construction mobile et déployez-le au Sud du **point 5** ; il y a beaucoup de Tiberium dans cette zone. Lorsqu'il restera deux minutes au compteur, allez détruire le lanceur au **point 4**, avec l'unité de votre choix. Mais garez toutes vos troupes à l'extérieur de votre camp : ça va tomber.

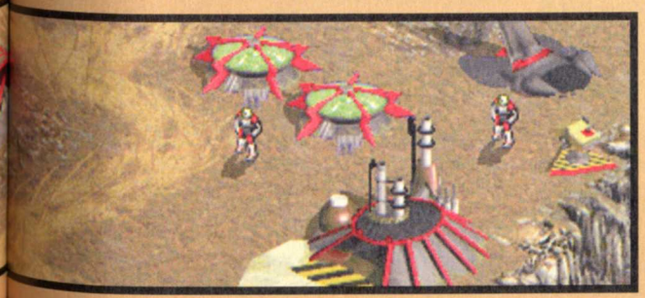
NEUVIEME COMMANDEMENT :
Tu détruiras les ponts pour éviter les invasions.

Une fois le lanceur détruit, vous verrez la totalité de la carte présentée ici ; enfin, non, il y aura le brouillard de guerre mais la totalité de la zone sera active. Un nouveau compte à rebours se mettra en marche. Encore une heure. Bientôt, un missile tombera dans votre base, sur une structure spécifique. Parfois c'est une bombe atomique, parfois un missile chimique. Vous en recevrez sans cesse. Si vous vous êtes bien débrouillé, vous devriez vraiment avoir de nombreuses troupes, surtout si vous vous êtes déployé au sud du **point 5**.

Fabriquez un mammouth MKII ; on ne peut pas en fabriquer deux. Mais celui que vous posséderez sera parfait pour la défense de la base ; accompagné de troupes réparties un peu partout, il fait des ravages. Fabriquez des unités d'infanterie volante et allez repérer le camp du **point 7**, normalement invisible. Au **point 8**, il y a un lanceur, entouré de murs. Vous avez le canon à ions ? Parfait. Mais comme tout à l'heure, nous allons procéder de la même façon et laisser le temps s'écouler jusqu'aux dernières minutes afin de se renforcer. Nous verrons cela plus tard. L'urgence est de ne plus recevoir de missiles toutes les dix minutes. Ramenez l'infanterie volante survivante du raid au **point 7** dans votre camp, si survivants il y a. Dirigez-les vers le point 9. Ils se feront tirer dessus par des sites de missiles SAM. Faites-les revenir vers le **point 2**. Construisez un aéroglisseur et envoyez-le détruire les sites SAM ; en longeant la côte, en effet, il peut en détruire deux, au Nord. Envoyez de nouveau l'infanterie volante et détruisez l'usine de missiles nucléaires. L'ennemi le reconstruira mais il aura perdu du temps. Après, il sera cependant plus difficile de le détruire ; à moins d'utiliser systématiquement le canon à ions. Construisez des désintégrateurs, plein, plein, plein. Faites-leur suivre le chemin décrit par la flèche A. Il sera peut-être temps de détruire le lanceur au point 8, non ?

Là, il n'y aura pas une nouvelle partie de la carte qui apparaîtra mais un nouveau compte à rebours s'enclenchera. C'est le moment de lancer l'assaut final. Attendez d'avoir votre canon à ions rechargé. À partir du **point 10**, envoyez vos désintégrateurs vers l'Ouest. Une obélisque attaquera vos troupes ; balancez la foudre du canon à ions dessus et avancez un peu plus vers l'Est ; un autre obélisque vous attaquera. Attaquez-le. Et cassez le mur pour vous faire un passage ; si vous possédez plus de vingt unités, vous raserez entièrement le **camp 11**. Vous pourrez remonter jusqu'au **camp 12** et le raser aussi entièrement ; vous détruirez ainsi la pyramide ennemie et le compte à rebours s'arrêtera. Vous toucherez au but. Rasez tout le camp. Il ne vous reste plus qu'à raser le **camp 7**. On peut utiliser des aéroglisseurs pour y rentrer par la partie Sud de l'île, mais on perd pas mal d'unités. Il vaut mieux envoyer des hélicos bombardiers ; c'est un peu plus long mais on perd moins d'unités. Et voilà, après cela, c'est fini.

DIXIEME COMMANDEMENT :
Tu liras PC Soluces.



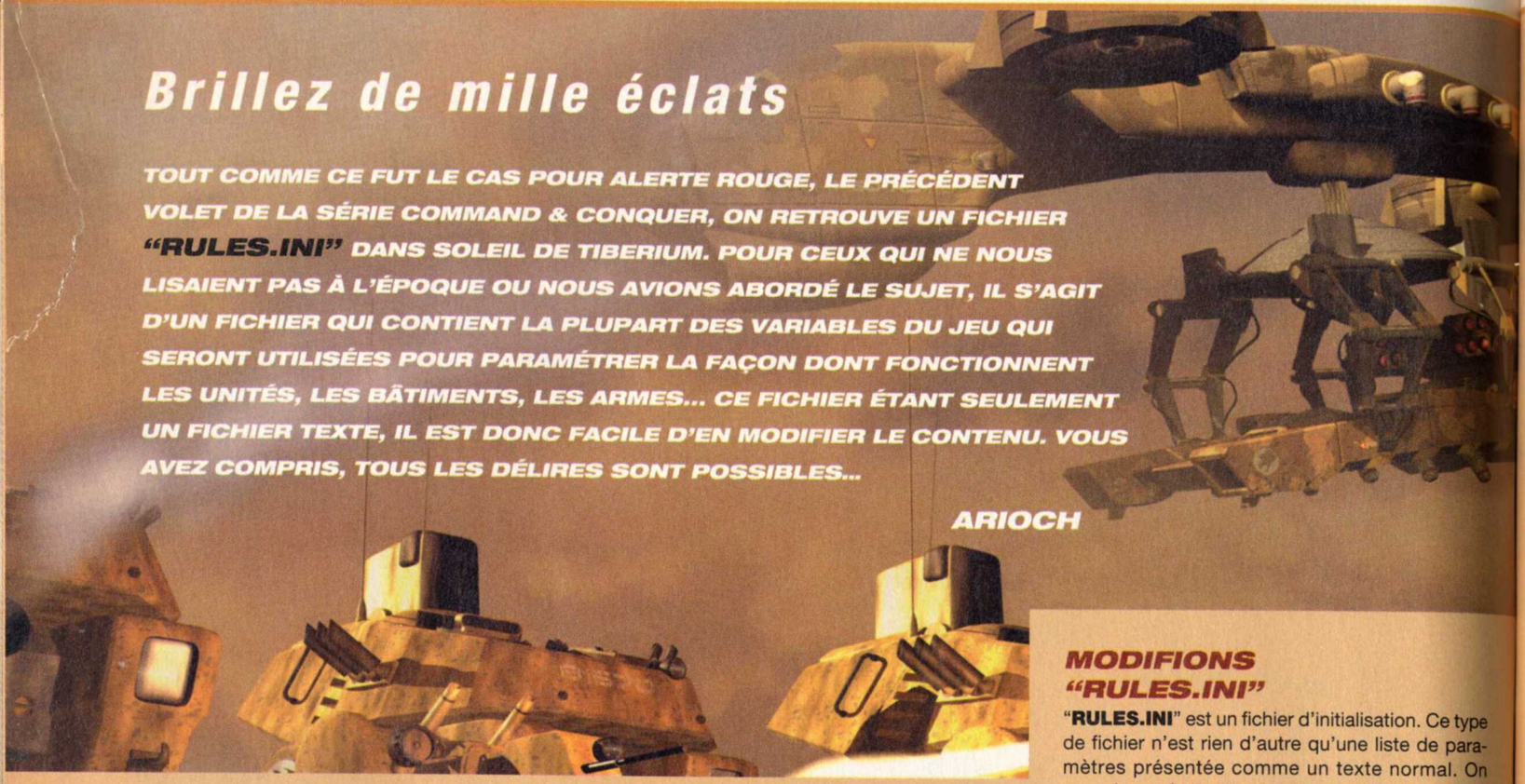
17 - La bataille finale

Léo de Urlevan

C & C - Soleil de Tiberium

trucs & astuces

Brillez de mille éclats



TOUT COMME CE FUT LE CAS POUR ALERTE ROUGE, LE PRÉCÉDENT VOLET DE LA SÉRIE COMMAND & CONQUER, ON RETROUVE UN FICHIER "RULES.INI" DANS SOLEIL DE TIBERIUM. POUR CEUX QUI NE NOUS LISAIENT PAS À L'ÉPOQUE OU NOUS AVIONS ABORDÉ LE SUJET, IL S'AGIT D'UN FICHIER QUI CONTIENT LA PLUPART DES VARIABLES DU JEU QUI SERONT UTILISÉES POUR PARAMÉTRER LA FAÇON DONT FONCTIONNENT LES UNITÉS, LES BÂTIMENTS, LES ARMES... CE FICHIER ÉTANT SEULEMENT UN FICHIER TEXTE, IL EST DONC FACILE D'EN MODIFIER LE CONTENU. VOUS AVEZ COMPRIS, TOUS LES DÉLIRES SONT POSSIBLES...

ARIOCH

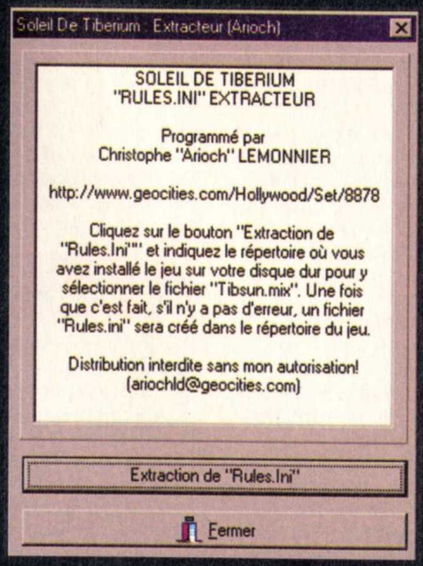
<OÙ SE TROUVE "RULES.INI"?

Voilà le plus gros problème. Lorsqu'on installe le jeu, ce fichier n'apparaît nulle part. Pourtant, il existe bel et bien. Il est inclus dans un énorme fichier archive, qui contient également beaucoup d'autres fichiers. Et même si ces fichiers sont inclus dans celui-ci, si le jeu détecte le fichier à côté, il utilisera plutôt celui qui n'est pas dans l'archive. C'est pourquoi, si on arrive à faire une image du fichier "**RULES.INI**" et à la sauvegarder dans le répertoire du jeu, il nous sera très simple de modifier ces paramètres.

COMMENT RÉCUPÉRER "RULES.INI"?

Le fichier qui contient "**RULES.INI**" porte le nom "**TIBSUN.MIX**" et pèse plus de soixante-dix Mo. Sa taille est plus de trois fois supérieure à celle du fichier "**REDALERT.MIX**" du jeu Alerte rouge. Il est donc relativement difficile d'utiliser WORDPAD comme nous l'avions fait pour la version précédente du jeu. Il y a en effet fort à parier que votre système crie au secours en vous envoyant un message du style "Pas assez de mémoire !" avant que vous n'ayez terminé.

Pour ma part, j'ai utilisé un éditeur hexadécimal. Mais ce type de logiciel n'est pas forcément le plus répandu chez tous les utilisateurs. On peut aussi utiliser WORD, mais la tâche est relativement ardue. C'est pourquoi j'ai écrit un programme qui permet d'extraire le fichier "**RULES.INI**" automatiquement. Vous le trouverez sur le CD-Rom dans le répertoire "**Astuces\Soleil de Tiberium\Utilitaires**".

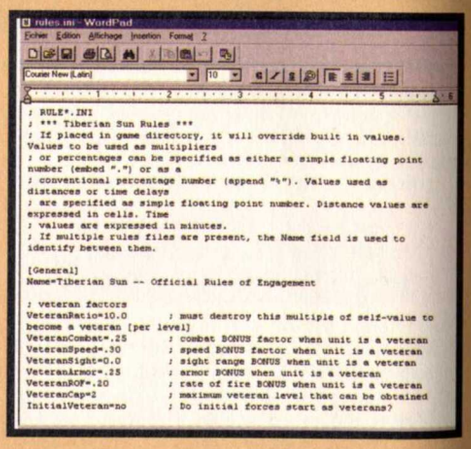


INSTALLATION DU FICHIER "RULES.INI"

Simpliste ! Copiez simplement le fichier "**RULES.INI**" dans le répertoire où vous avez installé le jeu. Comme je l'ai déjà dit, le jeu prendra en compte en priorité les fichiers qui ne sont pas dans l'archive "**TIBSUN.MIX**". Ce qui veut dire également que si vous vous trompez, pour revenir à la normale, vous n'aurez qu'à effacer le fichier "**RULES.INI**".

MODIFIONS "RULES.INI"

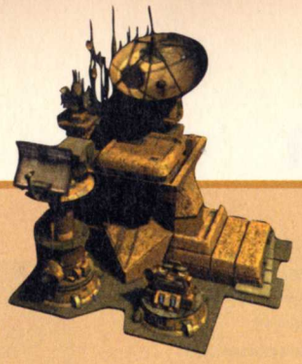
"**RULES.INI**" est un fichier d'initialisation. Ce type de fichier n'est rien d'autre qu'une liste de paramètres présentée comme un texte normal. On peut donc très facilement éditer ce fichier grâce à un éditeur de texte. En raison de la taille de "**RULES.INI**", il ne sera pas possible d'utiliser le bloc-notes de Windows mais WORDPAD fera très bien l'affaire.



La plupart des lignes contenant des paramètres que l'on peut modifier sont composées d'un nom suivi d'un signe "**=**" et d'une valeur. Et souvent, on retrouve un commentaire en anglais qui est parfois évocateur mais le plus souvent assez obscur.

MAPS (MODIFICATION ASSISTÉE PAR PC SOLUCES)

Chargez le fichier "**RULES.INI**" dans WORDPAD. Si certains d'entre vous ne savent pas comment lancer WORDPAD, cliquez sur le bouton "**Démarrer**" de Windows et allez sur "**Programmes**", "**Accessoires**" et "**WordPad**".



Cherchez "**BuildSpeed=.8**". Ce paramètre correspond à un modificateur utilisé pour calculer le temps de construction des unités ou des bâtiments. En augmentant la valeur qui se trouve derrière le "**=**", on va donc ralentir la vitesse des constructions. Si à l'inverse on la diminue, les temps de constructions seront bien plus rapides. Essayons tout de suite en remplaçant "**BuildSpeed=.8**" par "**BuildSpeed=..0**". Faisons la même modification pour transformer "**RefundPercent=50%**" en "**RefundPercent=200%**". Sauvegardez la modification en "Doc. texte uniquement" et sortez de WORDPAD. Chargez le jeu Soleil de Tiberium et commencez une nouvelle campagne. Cela ne fonctionnera pas sur une sauvegarde. Une fois dans le jeu, essayez de construire des bâtiments ou des unités. Cela ne se fait pas instantanément car de toutes façons, on ne peut en principe pas descendre en dessous d'un certain temps pour la construction. Mais vous avez vu que construire une raffinerie est beaucoup plus rapide qu'auparavant. À présent, vendez des bâtiments et vous obtiendrez le double de la somme qu'ils vous ont coûtée. C'est bien le paramètre "**RefundPercent**" qui se montre efficace. Généralement, on obtient seulement la moitié du prix (50 %) alors que là on obtient le double (200 %). Un bon moyen d'obtenir très rapidement les ressources nécessaires à votre développement. Mais sachez que l'ordinateur en bénéficiera lui aussi. À ceci près qu'il ne revendra certainement pas ses installations pour obtenir davantage d'argent. Un avantage pour vous !

Sur le même principe, on peut modifier facilement d'autres paramètres. En ce qui concerne les unités et les bâtiments, il y a quelques petites choses à savoir, c'est pourquoi nous allons les développer plus en détail.

PAS DE CHANGEMENT ?

N'oubliez surtout pas de sauvegarder le fichier "**RULES.INI**" après avoir fait des modifications à l'intérieur. Cela paraît stupide comme conseil, mais on ne sait jamais. En sauvegardant le fichier, vous le mettez à jour ! Ainsi, lorsque vous rechargerez le jeu, les modifications que vous avez faites prendront effet. Et surtout, faites la sauvegarde des modifications en "**Doc. texte uniquement**" ! Les autres types de sauvegardes vont changer la manière dont sera sauvegardé le fichier et le jeu risque de ne plus le comprendre !

QUELQUES PARAMÈTRES

Voici quelques paramètres pour lesquels on vous indique les modifications à faire, histoire de vous familiariser avec ce genre de manipulations...

"**RefundPercent=50%**" - Argent qui vous sera rendu lorsque vous vendrez un bâtiment ou une unité. Par défaut, on obtient seulement la moitié, mais rien ne vous empêche de mettre "200 %" pour obtenir deux fois plus en revendant quelque chose. Dans ce cas, pour gagner rapidement de l'argent, il suffirait de construire puis de revendre aussitôt !

"**MinDamage=1**" - Les dégâts minimum que peut faire un tir. Mettez "1000" et les combats seront très rapides, à la limite d'un duel puisque ce sera celui qui tirera le premier qui risque de remporter la bataille.

"**BailCount=28**" - Il s'agit du nombre d'unités de minerais que peut récupérer un collecteur en un seul voyage. Si vous mettez un chiffre différent de "28", par exemple "100", votre collecteur fera moins d'allers et retours !

"**BuildSpeed=.8**" - Il s'agit du temps que vous mettez à produire un bâtiment ou une unité par 1000 crédits de construction. Si vous mettez ".0", ce sera très rapide. Toutefois, le temps ne descend jamais en dessous d'une certaine limite dans le jeu !

"**BuildupTime=.6**" - Ce paramètre représente le temps que met une installation à se construire quand vous la placez sur la carte. Mettez ".0" et vos bâtiments s'érigeront instantanément !

"**NamedCivilians=no**" - Lorsque vous sélectionnez un bâtiment civil ou un civil, vous pouvez obtenir son nom si vous mettez "yes" à la place de "no".

"**TiberiumHeal=.010**" - Pour les unités qui peuvent guérir avec le Tiberium, ce paramètre indique le temps et la vitesse à partir du moment où cela prend effet.

"**GrowthRate=5**" - Indique le facteur de développement du Tiberium. Si vous en augmentez la valeur, le Tiberium se développera bien plus rapidement.

"**TiberiumGrows=yes**" - Si vous mettez "yes", le Tiberium se développera pour être plus riche, jusqu'à ce qu'il soit totalement épuisé par un collecteur. Au contraire, si vous mettez "no", il n'évoluera pas du tout.

"**TiberiumSpreads=yes**" - Le Tiberium peut se développer autour de lui une fois que son développement a atteint son maximum à un endroit particulier. Mettez "yes" pour qu'il puisse se répandre. Avec "no", il ne se passera rien. Dans le même ordre d'idées, si le paramètre "TiberiumGrows" est fixé sur "no", tout ce que vous mettrez pour "TiberiumSpreads" ne servira à rien.

"**SurvivorRate=.4**" - Au moment de la vente ou de la destruction d'un bâtiment, du personnel est créé. Ce paramètre est un facteur qui permet de diviser le prix de départ pour obtenir la valeur à utiliser ensuite dans "SurvivorDivisor". Ne mettez surtout pas ".0", mais plutôt ".1" pour obtenir un maximum de personne.

"**SurvivorDivisor=100**" - Il s'agit du nombre qui va permettre d'obtenir le nombre d'unités après la vente ou la destruction d'un bâtiment combiné au paramètre "SurvivorRate". Ne mettez surtout pas ".0", mais plutôt ".1" pour obtenir un maximum de personne.

"**HarvesterImmune=no**" - Les collecteurs peuvent être pris à parti dans les combats, donc détruits. Toutefois, si vous mettez "yes" à la place de "no", ils seront alors immunisés aux combats.

"**DestroyableBridges=yes**" - Ici, on indique si l'on peut détruire les ponts ou pas. "yes" est fixé par défaut et indique que les ponts peuvent être détruits. Au contraire, si l'on met "no", les ponts ne pourront plus être détruits.

"**BridgeStrenght=1500**" - Points de vie des ponts si on peut les détruire. Augmentez ou diminuez-en la valeur pour que les ponts soient plus ou moins faciles à couper.

"**BerzerkAllowed=no**" - Par défaut, ce paramètre n'est pas actif ("no"). Toutefois, si vous mettez "yes", les Cyborgs deviendront bien plus agressifs et dangereux dès qu'ils auront perdu la moitié de leurs points de vie.

"**BaseSizeAdd=3**" - Correspond à la limite que se fixe l'ordinateur pour créer sa base. Cela correspond à la taille de votre base plus 3. Si vous mettez "0", l'ordinateur ne construira jamais une base plus grande que la vôtre.

"**DefenseLimit=40**" - L'ordinateur ne construira pas plus de quarante bâtiments de défense. N'hésitez pas à mettre "1" ou "0". De cette manière, il devrait avoir des difficultés pour répondre à vos attaques.

"**CrateMinimum=1**" - Nombre de caisses minimum par joueur humain. Si vous mettez un plus gros chiffre, vous aurez beaucoup plus de chances d'en trouver.

"**CrateMaximum=255**" - Nombre de caisses maximum par joueur humain. Le paramètre "CrateMinimum" ne doit pas être supérieur à celui-ci.

Il faut tout de même que je précise que l'on ne peut pas non plus mettre tout et n'importe quoi comme paramètres. Il faut rester raisonnable ! En effet, si vous exagérez sur les valeurs, le jeu peut ne plus rien comprendre du tout !

Soleil de Tiberium

LES BÂTIMENTS

Les bâtiments, ce sont toutes les constructions que l'on peut installer sur le terrain. Cela inclut donc les baraques, les raffineries mais aussi, simplement les murs.
Contrairement aux paramètres que nous avons vus jusqu'ici, chacun des bâtiments est défini par plusieurs paramètres. La plupart d'entre eux reviennent pour chaque bâtiment, comme le prix ou la technologie requise pour y accéder. Mais voyons cela en pratique...

Cherchez la ligne "**; ******* building types *******". En dessous de cette ligne, vous trouverez des petits paragraphes décrivant les paramètres de chacun bâtiment du jeu. Prenons l'exemple d'une raffinerie pour expliquer chaque paramètre...

```
; Tiberium Refinery
[PROC]
Name=Tiberium Refinery
Image=NAREFN
Refinery=yes
Bib=yes
Prerequisite=POWER
Strength=900
Adjacent=2
Armor=heavy
TechLevel=1
FreeUnit=HARV
DockUnload=yes
Sight=6
Owner=GDI,Nod
Cost=2000
Points=80
Power=-30
Storage=80
Capturable=true
Crewed=yes
Explosion=TWLT070,S_BANG48,S_BRNL58,S_C
LSN58,S_TUMU60
HalfDamageSmokeLocation=0,0,0
MaxDebris=8
PipScale=Tiberium
ThreatPosed=0
DamageParticleSystems=SparkSys,SmallGreyS-
Sys,BigGreySmokeSys
DamageSmokeOffset=410, 100, 165
AIBuildThis=yes
TogglePower=no
```

La première ligne "**; Tiberium Refinery**" est un commentaire pour expliquer que ce qui suit se rapporte à la raffinerie. Ensuite, le "**[PROC]**" est l'identification de la raffinerie qu'utilise le programme. Ne modifiez pas ces deux choses ! Pour les autres paramètres, regardez dans la liste des paramètres (encadrés 1 et 2).

Modifions notre raffinerie de cette manière...

```
; Tiberium Refinery
[PROC]
Name=Tiberium Refinery
Image=NAREFN
Refinery=yes
Bib=yes
; Prerequisite=POWER
Strength=9000
Adjacent=2
Armor=concrete
TechLevel=1
FreeUnit=HARV
DockUnload=yes
Sight=10
Owner=GDI,Nod
Cost=0
Points=80
Power=30
Storage=800
Capturable=true
Crewed=yes
Explosion=TWLT070,S_BANG48,S_BRNL58,S_C
LSN58,S_TUMU60
HalfDamageSmokeLocation=0,0,0
MaxDebris=8
PipScale=Tiberium
ThreatPosed=0
DamageParticleSystems=SparkSys,SmallGreyS-
Sys,BigGreySmokeSys
DamageSmokeOffset=410, 100, 165
AIBuildThis=no
TogglePower=no
Radar=yes
```

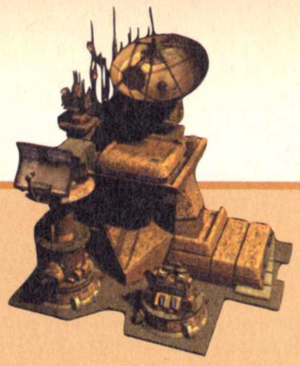
En rechargeant le jeu, vous pourrez construire des raffineries sans attendre, sans dépenser d'argent, et elles seront très résistantes ! L'explication de cela est fort simple : nous avons augmenté le type d'armure de la raffinerie ainsi que son nombre de points de vie ("**Armor**" et "**Strenght**"). Le prix d'achat ("**Cost**") a été ramené de "**2000**" à "**0**", donc sa construction ne coûte rien. Toutefois, c'est de la théorie dans ce cas, car le prix sera tout de même de "**1400**". Il s'agit du prix du collecteur livré avec la raffinerie. Il semblerait que si le prix est inférieur à "**1400**", l'ordinateur prend le prix de l'unité produite avec. Nous avons également amélioré la distance de vision ("**Sight**") ainsi que la capacité de stockage de notre raffinerie ("**Storage**"). Plus subtil encore, notre raffinerie ne consomme plus d'énergie mais en produit ("**Power**"). Auparavant, le "**Power**" était de "**-30**". Donc, on retirait "**30**" unités d'énergie. Il nous a suffi de supprimer le "-" devant "**30**" pour que l'ordinateur ne retire plus 30 points d'énergie, mais les ajoute à votre production habituelle ! Pour achever une bonne fois pour toutes l'ordinateur, mettez "no" dans "**AIBuildThis**". De cette manière, il ne pourra pas construire de raffineries, ce qui lui posera quelques problèmes. D'ailleurs, vous remarquerez qu'en mode Escarmouche, l'ordinateur triche puisqu'il a énormement de Tiberium... Vous aurez aussi noté qu'il est possible de construire des raffineries, dès le début. En fait, c'est le "**;**" que nous avons ajouté devant "**Prerequisite=POWER**". Ce "**;**" indique que tout ce qui se trouve derrière n'est qu'un commentaire, et ne sera donc pas utilisé. On aurait pu simplement effacer cette ligne. Pour finir, nous avons ajouté une ligne "**Radar=yes**" : cela sous-entend que dès que vous aurez placé votre raffinerie, cela sera comme si vous aviez une station radar !

Tous les bâtiments sont donc composés d'une liste de paramètres plus ou moins longue, mais ils n'ont pas forcément toujours les mêmes. Par exemple, "**Storage**" pour la raffinerie ne s'applique pas du tout pour une station radar. Vous ne trouverez donc pas ce paramètre dans ce cas.

LES PARAMÈTRES COMMUNS AUX UNITÉS ET BÂTIMENTS

Les paramètres qui suivent peuvent être utilisés pour des bâtiments ou pour des unités. Vous trouverez également des paramètres spécifiques ailleurs...

"**Ammo**" - Le nombre de tirs avant de recharger ("-1" pour infini).
"**Armor**" - Type de protection ("none", "wood", "light", "heavy" ou "concrete").
"**Cloakable**" - Détection impossible au radar ("yes" ou "no").
"**Cost**" - Prix pour fabrication.
"**Explodes**" - Explosion en cas de destruction ("yes" ou "no").
"**Immune**" - L'unité ne peut plus prendre de dégâts.
"**Invisible**" - Détection impossible par l'ennemi ("yes" ou "no").
"**Owner**" - Qui peut utiliser l'unité ou le bâtiment ("GDI", "Nod" ou "GDI, Nod").
"**Points**" - Nombre de points gagnés pour le calcul du score.
"**Prerequisite**" - Voir encadré 3.
"**Primary**" - Arme principale (voir encadré 5).
"**Secondary**" - Arme secondaire (voir encadré 5).
"**Elite**" - Arme qui remplace le "Primary" lorsque l'unité passe en élite.
"**Reload**" - Temps avant de recharger. Avec "0", le temps est rapide.
"**SelfHealing**" - Réparation automatique jusqu'à la moitié des points de vie.
"**Sight**" - Distance de vision.
"**Strenght**" - Points de vie.
"**TechLevel**" - Niveau technologique qui correspond à la mission.
"**Sensors**" - Possibilité de détection d'unités cachées à proximité.



LES PARAMÈTRES SPÉCIFIQUES AUX BÂTIMENTS

"**Adjacent**" - Distance minimum à laquelle on peut placer un autre bâtiment.
"**BaseNormal**" - Possibilité de construire un autre bâtiment juste à côté ("yes" ou "no").
"**Bib**" - Généralement, il est fixé à "yes".
"**Capturable**" - Possibilité d'infiltration par l'ennemi ("yes" ou "no").
"**Crewed**" - Soldats récupérés lors de la perte du bâtiment ("yes" ou "no").
"**Power**" - Besoins en énergie. Un chiffre négatif utilise de l'énergie et un chiffre positif en produit.
"**Powered**" - Besoins d'énergie pour fonctionner ("yes" ou "no").
"**Repairable**" - Possibilité de réparations ("yes" ou "no").
"**Storage**" - Montant des crédits que peut contenir un bâtiment.
"**Unsellable**" - Impossible à revendre ("yes" ou "no").
"**WaterBound**" - Doit être placé seulement sur l'eau ("yes" ou "no").
"**Radar**" - Est-ce que le bâtiment fait office de station radar ("yes" ou "no").

LES UNITÉS

Par opposition aux bâtiments, on appelle unité tout ce qui peut se déplacer. Le principe reste toutefois le même en ce qui concerne les paramètres. En fait, on retrouve chacune des unités ainsi que leurs caractéristiques sous la forme de paramètres. Mais un nouveau concept fait son apparition : il s'agit des armes. Les unités utilisent des armes et elles se définissent différemment. En gros, l'un des paramètres d'une unité définit l'arme qu'elle utilise. Et les armes sont elles aussi régies par plusieurs paramètres. Vous trouverez la partie consacrée aux unités en dessous de "******* Unit Statistics *******".
Prenons un exemple concret. Voici la définition d'une simple unité d'infanterie légère, telle que l'on peut la trouver dans le fichier "**RULES.INI**".

; rifle soldier
[E1]
Name=Light Infantry
Category=Soldier
Primary=Minigun
Prerequisite=BARRACKS
CrushSound=SQUISH6
Strength=125
Pip=Green
Armor=none
TechLevel=1
Sight=5
Speed=5
Owner=GDI,Nod
Cost=120
Points=5
VoiceSelect=15-I000; 15-I004, 15-I012, 15-I048
VoiceMove=15-I018, 15-I024, 15-I044
VoiceAttack=15-I044, 15-I050, 15-I044, 15-I046
VoiceFeedback=15-I058, 15-I064
VoiceDie=DEDMAN1, DEDMAN2, DEDMAN3, DEDMAN4, DEDMAN5, DEDMAN6
Locomotor={4A582744-9839-11d1-B709-00A024DDAFD1}
PhysicalSize=1
MovementZone=Infantry
ThreatPosed=10
Elite=M1Carbine
EliteAbilities=SCATTER
ImmuneToVeins=yes

Tout comme pour les bâtiments, la première ligne est un commentaire. Nous savons qu'il s'agit d'une unité d'infanterie légère ("**rifle soldier**"). On retrouve une fois de plus l'identification ainsi que les paramètres dont vous trouverez l'explication dans les encadrés 1 et 4.

Tout comme nous avions modifié la raffinerie, voici une suggestion de modification pour l'infanterie légère :

; rifle soldier
[E1]
Name=Light Infantry
Category=Soldier
Primary=LaserFire
Prerequisite=BARRACKS
CrushSound=SQUISH6
Strength=1250
Pip=Green
Armor=concrete
TechLevel=1
Sight=10
Speed=12
Owner=GDI
Cost=0
Points=5
VoiceSelect=15-I000; 15-I004, 15-I012, 15-I048
VoiceMove=15-I018, 15-I024, 15-I044
VoiceAttack=15-I044, 15-I050, 15-I044, 15-I046
VoiceFeedback=15-I058, 15-I064
VoiceDie=DEDMAN1, DEDMAN2, DEDMAN3, DEDMAN4, DEDMAN5, DEDMAN6
Locomotor={4A582744-9839-11d1-B709-00A024DDAFD1}
PhysicalSize=1
MovementZone=Infantry
ThreatPosed=10
Elite=SonicZap
EliteAbilities=SCATTER
ImmuneToVeins=yes

PREREQUISITE

Le paramètre "**Prerequisite**" fixe la possibilité de construire un autre bâtiment ou une unité à la condition expresse qu'un autre soit déjà construit. Par exemple, pour la raffinerie, il faut au préalable qu'une centrale électrique ("**POWER**") soit présente pour que cela apparaisse.

On peut aussi noter que dans certains cas, il y a plusieurs identifications. Cela veut dire qu'il faudra construire les deux bâtiments requis pour voir apparaître ce que vous voulez. Il est possible d'obtenir un bâtiment dès le début juste en supprimant la ligne "**Prerequisite**" de son paragraphe ou en mettant un "**;** " devant pour que la ligne soit ignorée par le programme. Je vous déconseille de le faire pour les unités puisqu'elles ne pourront pas apparaître !

Vous verrez dans le jeu que ces nouveaux soldats ne coûtent rien mais qu'ils sont avant tout extrêmement efficaces (plus rapides, plus résistants, plus dévastateurs !). En effet, ils tirent des éclairs. De plus, pour éviter que votre adversaire l'utilise, on a supprimé le "**Nod**" du paramètre "**Owner**". Ainsi, vous êtes le seul à bénéficier de ce type d'unités ! Si toutefois l'ordinateur possédait déjà

ce type d'unités, il ne pourrait plus en produire, mais garderait celles qu'il avait déjà. Bien entendu, si vous jouez le "**Nod**", faites le contraire.
Lorsque vos unités d'infanterie deviennent de l'élite, elles obtiennent une arme à rayons encore plus puissante.

Soleil de Tiberium

PARAMÈTRES SPÉCIFIQUES AUX UNITÉS

"**C4**" - Équipé de charges explosives.
"**TiberiumProof**" - Immunité de l'unité au Tiberium ("yes" ou "no").
"**TiberiumHeal**" - Guérison lorsque l'unité se trouve dans un champ de Tiberium ("yes" ou "no").
"**Crusher**" - Possibilité de ce véhicule d'écraser d'autres unités ("yes" ou "non").
"**Crushable**" - Seulement pour les véhicules. Cela détermine s'il peut être défoncé par un autre véhicule plus lourd ("yes" ou "no").
"**Fraydycat**" - Panique facilement ("yes" ou "no").
"**Infiltrate**" - L'unité peut s'infiltrer dans un bâtiment ("yes" ou "no").
"**IsCanine**" - Caractéristique spéciale à propos des chiens ("yes" ou "no").
"**Disguised**" - L'ennemi croit voir une unité amie à cause de sa capacité à se déguiser ("yes" ou "no").
"**NoMovingFire**" - Le véhicule doit s'arrêter pour tirer ("yes" ou "no").
"**DeployToFire**" - Le véhicule doit être déployé pour tirer ("yes" ou "no").
"**Passengers**" - Seulement pour les véhicules aériens ou navals. Nombre de passagers à bord.
"**ROT**" - Vitesse de rotation de l'unité. Fonctionne aussi avec certains bâtiments comme les tourelles ou les sites anti-aériens.
"**Speed**" - Vitesse de déplacement de l'unité. Pas plus de "13" pour l'infanterie.
"**CarriesCrate**" - Lorsque l'unité est détruite, un bonus apparaît.

LES ARMES

Dans notre exemple de modification d'une unité d'infanterie légère, nous lui avons mis dans les mains une arme qui lance un rayon laser. Pour cela, il suffisait de remplacer le "**Minigun**" qui se trouvait derrière "**Primary=**" par "**LaserFire**". Vous trouverez la liste des identifications de toutes les armes dans l'encadré 5. À l'intérieur du fichier "RULES.INI", la partie consacrée aux armes se trouve en dessous de "******* Weapon Statistics *******".

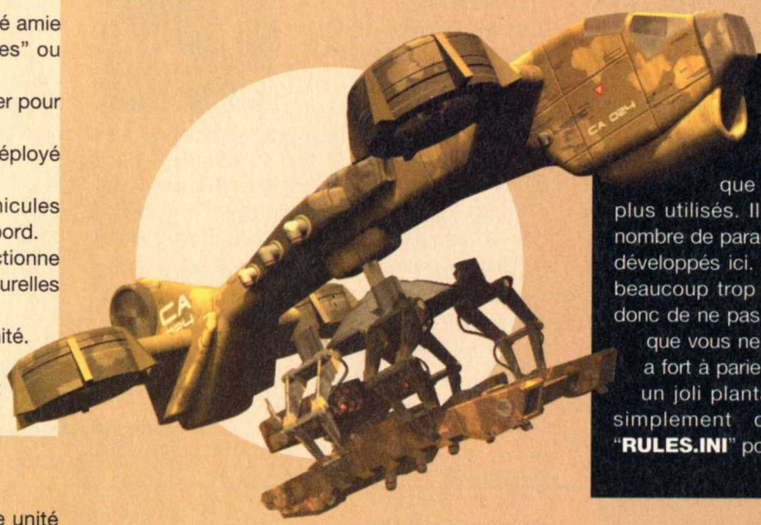
Tout comme les bâtiments et les unités, les armes sont définies par plusieurs paramètres. Voici la définition du "**LaserFire**"...

; Solid laser beam.
[LaserFire]
Damage=250
ROF=120
Range=10.5
Speed=100
Warhead=Super
Report=OBELRAY1
LaserInnerColor = 255,0,0
LaserOuterColor = 0,0,0
LaserOuterSpread = 20,40,40
LaserDuraction = 15
Projectile=LLine
IsBigLaser=true
IsLaser=true
Charges=yes

Le paramètre "**Report**" correspond au son d'une arme. Nous ne vous le présentons pas en détail car il serait trop long de faire une liste de tous les sons possibles. C'est pourquoi vous ne le trouverez pas dans la liste des paramètres (voir encadré 6), tout comme "**IsLaser**", "**Charges**" ou d'autres paramètres qui sont très spécifiques.
Votre soldat est puissant mais il pourrait être encore bien plus dévastateur ! Alors modifions l'arme qu'il porte...

; Solid laser beam.
[LaserFire]
Damage=2500
ROF=1
Range=40.5
Speed=100
Warhead=Super
Report=OBELRAY1
LaserInnerColor = 255,0,0
LaserOuterColor = 0,0,0
LaserOuterSpread = 20,40,40
LaserDuraction = 15
Projectile=LLine
IsBigLaser=true
IsLaser=true
Charges=yes

Nous avons donc augmenté les dégâts que provoque cette arme ("**Damage**"), mais aussi sa cadence de tir (plus le chiffre est petit en "**ROF**" et plus cela tire vite !). Pour terminer, nous avons considérablement augmenté la portée de tir ("**Range**").



ATTENTION

Nous ne vous donnons que les paramètres généraux ainsi que les plus intéressants ou les plus utilisés. Il reste cependant un grand nombre de paramètres que nous n'avons pas développés ici. Pour le faire, il nous faudrait beaucoup trop de place. Je vous conseille donc de ne pas trop toucher aux paramètres que vous ne connaissez pas. En effet, il y a fort à parier que vous vous exposeriez à un joli plantage du jeu. Bon, il suffirait simplement de supprimer le fichier "**RULES.INI**" pour revenir à la normale.

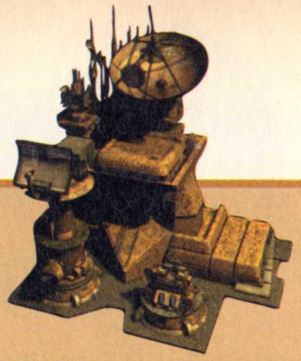
IDENTIFICATION DES ARMES

Voici une liste des codes des armes que vous pouvez mettre en arme principale ou secondaire d'une unité ou d'un bâtiment Il suffit donc d'écrire l'un de ces codes derrière le "**=**" d'un "**Primary**", "**Elite**" ou d'un "**Secondary**"...

Minigun
BAZOOKA
JumpCannon
AssaultCannon
CyCannon
HarpyClaw
RaiderCannon
VulcanTower
RPGTower
BikeMissile
RedEye2
HoverMissile
LtRail
MechRailGun
Vulcan
Vulcan2
Vulcan3
FireballLauncher
Sniper
M1Carbine
Dragon
Hellfire
Proton
Grenade
75mm
90mm
120mm
120mmx
155mm
Bomb
SuicideBomb
SonicZap
LaserFire
LaserFire2
SlimeAttack
ChemLauncher
FiendShard
MultiLauncher
Pistola
MultiCluster

Les armes qui suivent ne font pas vraiment de dégâts.
Pour le premier, le paramètre "**Damage**" correspond à la durée de l'effet alors que pour les deux suivants, il s'agit du nombre de points de vie ajoutés pour l'unité visée (guérison).

EMPulseWeapon
RepairBullet
Heal



LES PARAMÈTRES DES ARMES

"**Anim**" - Animation lors d'un tir ("GUNFIRE", "MINIGUN" ou "SAMFIRE")
"**Camera**" - Découvre la carte sur la trajectoire du tir ("yes" ou "no").
"**Damage**" - Le nombre de points dégâts que peut infliger l'arme.
"**ROF**" - Temps entre chaque tir ("15" pour une seconde).
"**Range**" - Distance du tir.
"**Speed**" - Vitesse du projectile (de "1" à "100").
"**Suppress**" - Empêche le tir si une cible se trouve à proximité d'un bâtiment ami ("yes" ou "no").
"**Bright**" - Est-ce que le tir produit un effet lumineux ("yes" ou "no").
"**IonSensitive**" - L'arme est-elle désactivée en cas d'émission de Ions ("yes" ou "no).

GROS INCONVÉNIENT

Les paramètres fonctionnent généralement pour les deux camps, à savoir vous et vos adversaires. C'est assez gênant, car si vous prenez des avantages de cette manière, vos adversaires en bénéficieront eux aussi. Toutefois, dans certains cas, l'ordinateur n'en tire pas d'avantages alors qu'il le pourrait. En fait, la différence entre vous et lui, c'est que vous savez ce qui a été modifié. De plus, si vous jouez dans le camp allié, vous pouvez simplement modifier quelques unités dans votre camp. Pour cela, modifiez simplement des unités ou des bâtiments qui n'appartiennent qu'à votre camp (GDI ou NOD). Regardez le paramètre "**Owner=**" et vous saurez tout de suite si l'unité ou le bâtiment appartient au NOD, au GDI ou peut être utilisé par les deux.

EN CAS DE PROBLÈME

Après une modification voire plusieurs, vous obtenez des résultats gênants comme le plantage du jeu ou d'une situation, c'est injouable ! Il y a deux solutions : soit vous avez gardé dans un coin une copie du fichier "**RULES.INI**" non modifié et dans ce cas, il suffit de copier le fichier à la place de celui qui pose des problèmes ; soit vous pouvez tout simplement effacer le fichier "**RULES.INI**".

Le jeu fonctionnera alors avec le fichier de paramètres qui est inclus dans l'archive "**TIBSUN.MIX**". Vous ne pourrez plus alors modifier les paramètres du jeu, mais au moins, tout fonctionnera parfaitement.

DE NOUVELLES UNITÉS ?

Il est possible de produire des bâtiments ou des unités auxquels on n'a pas accès normalement. Voici les codes d'identification de ces unités :

MUTANT - Mutant GDI/NOD.
MUTANT3 - Sergent Mutant GDI/NOD.
MWMN - Soldat Mutant GDI/NOD.
TRATOS - Infanterie GDI/NOD.
OXANNA - Infanterie GDI/NOD.
DOGGIE - Infanterie GDI/NOD.
SLAV - Infanterie GDI/NOD.
CTECH - Infanterie GDI/NOD.
CIV1 - Civil GDI/NOD.
CIV2 - Civil GDI/NOD.
CIV3 - Civil GDI/NOD.
UMAGON - Infanterie GDI.
TRUCKA - Camion GDI.
TRUCKB - Camion chargé GDI.
HORV - Collecteur sans remorque.
ICBM - Lance-missiles GDI.
BUS - Bus scolaire GDI.
PICK - Camion GDI.
CAR - Véhicule de tourisme GDI.
DSHP - Cargo aérien GDI.
GACNST - Construction directe du chantier de construction.
GASAND - Sac de sable.
NHUNTER - Traqueur du Nod.
NTPYRA - Pyramide du Nod.
MAMNTK - Montauk du Nod.
NAFNCE - Portion de clôture laser pour le Nod.
4TNK - Tank Mammouth GDI.
GAKODK - Kodiak du GDI.
VISC_SML - Petit Viscéroïde.
VISC_LRG - Grand Viscéroïde.

Dans le paragraphe qui contient les paramètres de ces unités, il y a "**TechLevel=-1**". Mettez à la place "**TechLevel=1**" et vous pourrez y accéder selon leur condition d'utilisation (par exemple, il faut construire des baraquements pour accéder aux sacs de sable). Il vous faudra également adapter la faction qui utilise ces unités comme ce sera le cas pour les Viscéroïdes où vous devrez changer la ligne "**Owner=Civilian**" pour indiquer la faction que vous dirigez.

Enfin, je dois quand même vous prévenir que parmi ces unités ou ces bâtiments, il y en a de totalement inutiles ou qui peuvent dans certains cas planter le jeu.

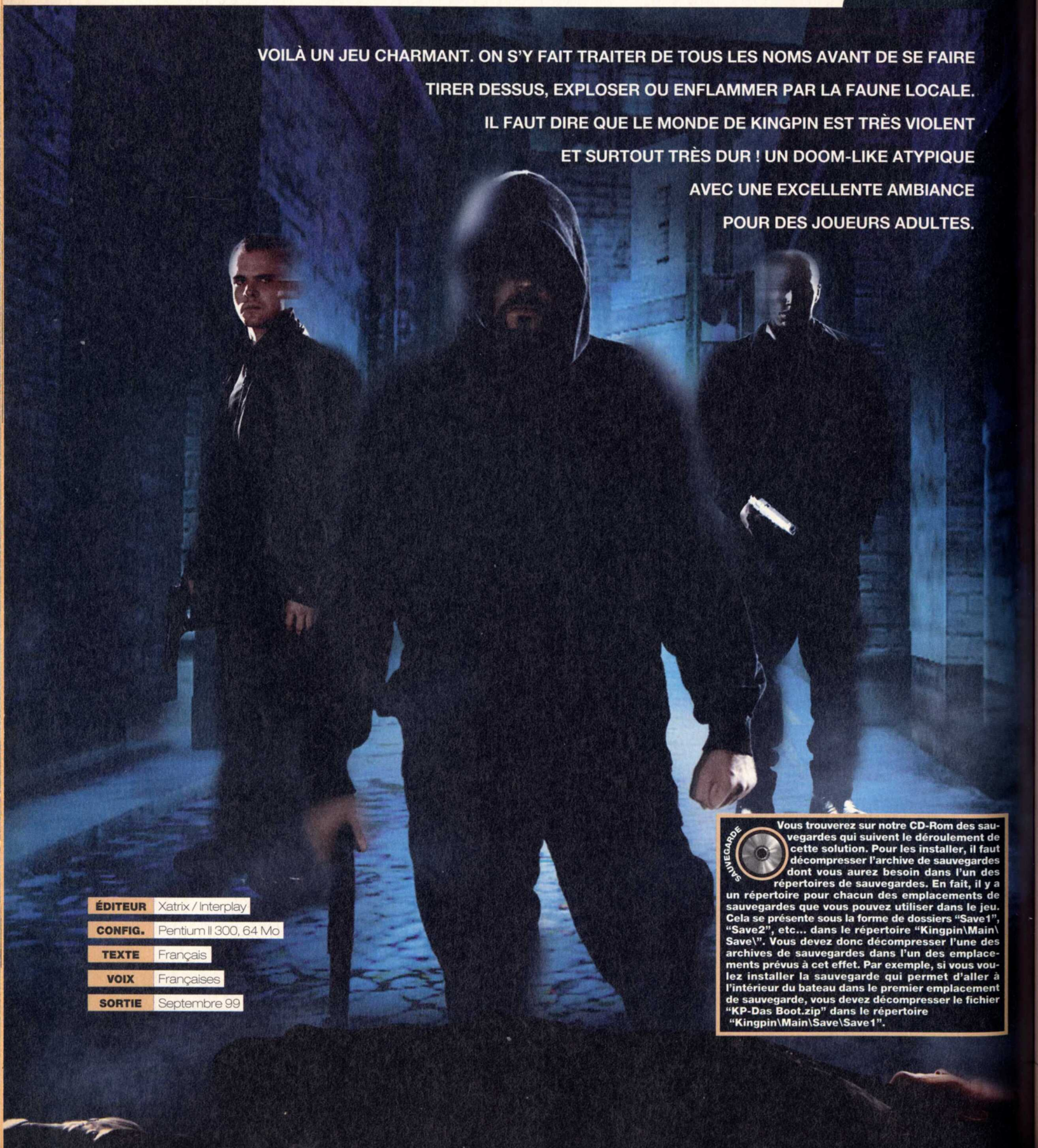
TOUJOURS PLUS LOIN

Tout comme les unités portent des armes, on peut modifier les paramètres qui régissent le comportement des projectiles ("**Projectile**" et "**Warhead**"). Mais nous ne nous étendrons pas sur le sujet. Vous avez déjà amplement de quoi faire. Surtout que vous avez d'ores et déjà remarqué que certains paramètres n'apparaissent pas toujours. Il vous est toutefois possible d'ajouter des paramètres à votre convenance, ou d'en retirer. Ainsi, il est possible de créer des unités ou des bâtiments qui ont des utilisations pour le moins différentes de celles prévues à l'origine.
Par exemple, on pourrait donner une deuxième arme ("**Secondary**") à notre infanterie légère. Un "**FireballLauncher**" pourrait être sympathique. Une fois que c'est fait, on pourrait aussi modifier cette arme, etc.
Les résultats de telles modifications peuvent être extraordinaires, mais faites attention car cela peut aussi planter le jeu ou avoir des effets très étranges !

Arioch (ariochld@aol.com)

Kingpin : life of crime

VOILÀ UN JEU CHARMANT. ON S'Y FAIT TRAITER DE TOUS LES NOMS AVANT DE SE FAIRE TIRER DESSUS, EXPLOSER OU ENFLAMMER PAR LA FAUNE LOCALE. IL FAUT DIRE QUE LE MONDE DE KINGPIN EST TRÈS VIOLENT ET SURTOUT TRÈS DUR ! UN DOOM-LIKE ATYPIQUE AVEC UNE EXCELLENTE AMBIANCE POUR DES JOUEURS ADULTES.



ÉDITEUR	Xatrix / Interplay
CONFIG.	Pentium II 300, 64 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Septembre 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez sur notre CD-Rom des sauvegardes qui suivent le déroulement de cette solution. Pour les installer, il faut décompresser l'archive de sauvegardes dont vous aurez besoin dans l'un des répertoires de sauvegardes. En fait, il y a un répertoire pour chacun des emplacements de sauvegardes que vous pouvez utiliser dans le jeu. Cela se présente sous la forme de dossiers "Save1", "Save2", etc... dans le répertoire "Kingpin\Main\Save\". Vous devez donc décompresser l'une des archives de sauvegardes dans l'un des emplacements prévus à cet effet. Par exemple, si vous voulez installer la sauvegarde qui permet d'aller à l'intérieur du bateau dans le premier emplacement de sauvegarde, vous devez décompresser le fichier "KP-Das Boot.zip" dans le répertoire "Kingpin\Main\Save\Save1".

SKID ROW

Il semblerait que vous ayez un différend avec l'organisation du crime. Ils vous ont tabassé et balancé dans le caniveau. Grave erreur ! Ils auraient mieux fait de vous mettre une balle dans la tête car, à présent, vous allez leur faire payer.

Cassez les planches de la clôture en bois qui se trouve derrière vous. On ne peut casser que celles qui se trouvent au milieu et qui ont une couleur légèrement différente. Derrière, il y a un escalier qui mène à un couloir en sous-sol. Tout au fond, vous trouverez des munitions pour un pistolet.

Retournez en arrière. N'oubliez pas de rengainer votre arme auparavant si vous voulez éviter les problèmes. Un peu plus loin, vous allez rencontrer un gros type qui vous demandera un dollar dès que vous approcherez. Parlez-lui de manière positive et il finira par vous dire qu'il a un pied-de-biche à vous vendre.

Allez voir le type avec sa nana sur le côté gauche de l'escalier. Cassez-lui la tête directement et ne perdez pas de temps à lui parler. De toutes façons, cela se terminera mal ; alors, autant que vous preniez l'avantage. Une fois que vous aurez éliminé ce couple hargneux, accroupissez-vous sur chacun des corps et appuyez sur la touche correspondant à "utiliser". Vous leur ferez les poches pour récupérer quelques dollars.

Allez parler au vendeur du pied-de-biche pour lui filer son dollar. À présent, pour vous battre, utilisez le pied-de-biche, ce sera plus efficace que le tuyau.

Passez la passerelle avec les deux escaliers pour rencontrer un clochard assis contre un mur et manifestement déjà bien imbibé. Faites attention au rat qui traîne par là. Il risque de vous faire du mal. Pour le tuer, il faut s'accroupir. Parlez de manière positive au clochard. Il vous demandera à boire en échange d'informations.

Continuez pour arriver à une intersection. Allez sur la droite et discutez avec la nana. Elle vous dira de ne pas continuer dans cette direction. Mais elle vous dira aussi qu'il est mieux d'attendre qu'ils allument la radio pour écouter le match. En effet, plus loin, il y a deux vigiles franchement bien armés. Pour passer sans trop d'encombre, regardez les spots de leurs lampes torches. Si vous voyez un garde, reculez rapidement dans la ruelle pour vous cacher le plus loin possible. Un affrontement direct avec ces types-là vous serait fatal. L'un des vigiles fait une ronde. Observez les spots de lampes. Une fois qu'il aura fini sa ronde, vous devriez entendre un bruit qui ressemble à un crachouillis. C'est la radio. À ce moment-là, courez rapidement tout droit pour passer par la deuxième porte en métal sur la gauche. Entrez rapidement pour vous retrouver dans un entrepôt. Si vous n'êtes pas assez rapide, il est possible qu'ils vous poursuivent. Dans ce cas, cachez-vous.

Néanmoins, le mieux est de ne pas être poursuivi. Je vous conseille donc de **faire une sauvegarde juste avant et si vous ratez de la reprendre**. Par contre, les cris de la foule et la double-sirène indiquent le début et la fin du match et il est trop tard.

Une fois dans l'entrepôt, il y a cinq dollars à trouver derrière des caisses après avoir monté une échelle. Faites aussi attention aux rats.

Sortez de l'entrepôt par l'autre porte métallique. Montez l'escalier et dans la salle suivante, vous trouverez deux trousses de soins sur une étagère.

Dans la salle où l'on peut voir un poster sur le mur, il y a un type. Préparez votre pied-de-biche et entrez rapidement pour l'éliminer. Ramassez l'argent qu'il avait, prenez l'alcool qui se trouve sur la table ainsi que la lampe électrique. Essayez d'ouvrir le coffre-fort mais apparemment ce n'est pas possible sans la combinaison.

Poussez la caisse devant l'aération et éclatez la grille. Rampez à l'intérieur. Cassez la grille qui se trouve un peu plus loin. Placez-vous devant la porte où il est écrit "**STOREROOM A**". L'un des vigiles est à l'intérieur après un grand nombre de caisses. Il va falloir l'éliminer très rapidement et surtout faire en sorte qu'il ne s'échappe pas. Si cela arrivait, il irait chercher d'autres vigiles. S'il prend la fuite, il y a de fortes chances pour que vous l'ayez blessé. Suivez-le à la trace grâce au sang qu'il laisse derrière lui. Ne le laissez surtout pas s'échapper.

Une fois mort, faites un tour pour trouver une toute petite caisse au sol qui a une couleur très différente des autres et qui porte un "**M**". Poussez-la ou tirez-la (en gardant la touche que vous avez assignée pour "**ACTIVATE**"). En fait, notre but, c'est de pouvoir atteindre l'aération qui se trouve en haut à droite de la table. La caisse va nous servir à sauter sur la pile de caisses qui se trouve juste avant celle où il y a l'aération. Ensuite, il faudra sauter sur l'autre pile de caisses en direction de la caisse plate. De là, en étant accroupi, on peut passer sous la poutre métallique pour atteindre la grille d'aération. Cassez-la. Rampez à l'intérieur et éliminez les rats qui s'y trouvent .

LES TRUCS À FAIRE ET À NE PAS FAIRE AVEC LES CAISSES

On peut seulement déplacer deux types de caisses. Elles ont toujours le même dessin dessus ce qui permet de rapidement les reconnaître. Et seulement l'un des deux types peut être cassé.

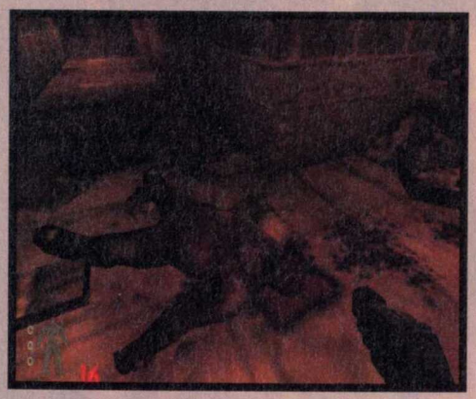
Puisqu'on parle de casser des caisses, sachez qu'il faut le faire avec un pied-de-biche. Dans le cas contraire, vous risquez de perdre le contenu si vous tirez dessus. Cela serait bien dommage. Néanmoins, toutes les caisses ne contiennent pas forcément quelque chose.

Kingpin

Plus loin, laissez-vous tomber sur l'étagère et surtout restez dessus. Accroupissez-vous pour récupérer le "**COIL**" (un rouleau de quelque chose ?). Il vous faut cet objet. Si jamais vous tombez de l'étagère, retournez en arrière en faisant le tour pour repasser dans cette aération.
Descendez de l'étagère et poussez la toute petite caisse vers la grande. Cela vous permettra de grimper de nouveau sur l'étagère pour y prendre des nouvelles munitions pour le pistolet. De cet endroit, vous pouvez sauter en avant sur l'étagère grillagée puis sur l'autre pour obtenir une trousse de soins dans le cas où vous en auriez besoin. Il y a des rats dans cette salle.
Sortez et prenez l'escalier pour repasser devant la porte de la "**STOREROOM A**". Continuez tout droit jusqu'à la porte verdâtre avec un "**H**". Comme la première fois, avant de l'ouvrir, attendez que la radio s'allume puis courez pour retourner voir le type qui vous demandait de lui payer un coup. En échange du whisky, il vous donnera la combinaison du coffre-fort de l'entrepôt.

Retournez à l'intersection mais au lieu de retourner à l'entrepôt, prenez le passage de gauche. Dans la grande rue, il y a sur la droite une boutique avec un néon qui indique "**PAWN O MATIC**". Utilisez l'interphone devant la porte.
Il faut vraiment viser le bouton de l'interphone pour l'activer. Ensuite, vous pourrez ouvrir la porte et rencontrer le prêteur sur gage. Refourguez-lui le "**COIL**" contre un pistolet (cela se fait de manière automatique).
Sortez de la boutique et allez discuter avec le gros type à la casquette qui se trouve à deux

pas de là. Pour dix dollars, il vous propose de vous suivre. Payez-le, histoire qu'il puisse vous prêter main forte dans les coups durs qui vont suivre. Justement, retournez voir les vigiles de l'entrepôt, histoire de leur expliquer la vie. Il y a de fortes chances pour que votre pote y passe. Mais après tout, vous ne le connaissiez pas quelques minutes auparavant. Vous aurez donc récupéré le fusil à pompe ainsi que quelques munitions pour le pistolet. Rechargez les deux armes pour qu'elles soient prêtes à l'emploi plus tard et rengainez-les.
Entrez dans l'entrepôt pour y prendre le fric qui se trouve dans le coffre-fort. Maintenant que vous avez plus d'oseille, retournez à la boutique pour y acheter des trousses de soins si vous en avez besoin.
Ensuite continuez tout droit pour y rencontrer trois types qui semblent garder un passage qui mène au sous-sol. Étant donné qu'ils ont l'air de ne pas vouloir vous laisser passer, utilisez votre fusil à pompe pour détendre l'atmosphère.
Avant de descendre, vous pouvez retourner acheter des trousses de soins à la boutique. Il est aussi intéressant d'acheter le "**PISTOL RATE OF FIRE**" pour balancer plus rapidement vos pruneaux avec le pistolet et le "**MAGNUM MOD**" pour faire des trous plus gros. Profitez-en aussi pour acheter des cartouches ("**BULLETS**").



Retournez à l'escalier et éliminez le dernier type. Passez les deux portes pour arriver dans les égouts.

THE SEWERS

SAUVEGARDE **KP-The Sewers.zip**

La population des égouts n'a rien d'amical. D'un côté pas mal de rats et de l'autre des types qui n'ont rien à leur envier pour leur agressivité. En fait, il n'y a pas grand chose à faire ici. Récupérez des trousses de soins et des munitions pour le pistolet et le fusil. Ensuite, sortez de là.

THE SUPER

SAUVEGARDE **KP-The Super-1.zip**

Après la porte, prenez le premier passage à droite qui semble délabré. Vous sortirez à l'extérieur près d'un bâtiment en tôle ondulée. Continuez pour arriver face à un type et une femme avec un chien devant un bar. Apparemment tout ce petit monde s'y croit un peu trop. Calmez-les définitivement ! Votre récompense sera une montre. Fouillez le chien, il est amusant de voir qu'il avait de l'argent. Prenez le petit escalier près du bâtiment en tôle ondulée pour arriver face à la porte qui indique "**DANGER GUARD DOG**". Préparez-vous à tirer car juste derrière la porte, ils n'ont pas l'air content de vous voir débarquer.

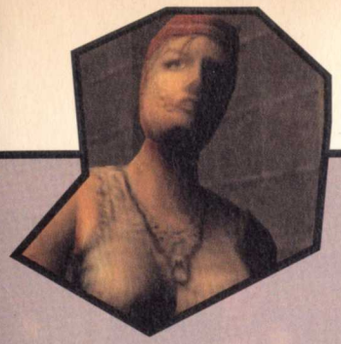
ATTITUDES DES PERSONNAGES

En fonction de la façon dont vous parlez ou vous agissez, les personnages auront des attitudes différentes avec vous. Par exemple, ne vous promenez pas avec une arme à la main n'importe où. La plupart des personnages prendront cela comme une menace. Cela n'empêchera pas certains de vous attaquer. Mais vous éviterez de cette manière pas mal de problèmes et vous pourrez engager la conversation avec certains d'entre eux même si cela ne mène finalement nulle part.
Vous vous apercevrez à certains endroits que la situation est surréaliste. Vous arrivez devant un personnage pour lui parler. Pas de problème. Puis vous êtes obligé de sortir une arme et voilà que la personne avec qui vous venez de parler va se mettre à vous attaquer en plus des assaillants avec lesquels vous avez déjà affaire.
Plus gênant lorsque j'ai fait la solution, c'est la façon dont réagissent certains personnages. Parfois, on peut passer sans encombre et on s'en tire avec quelques insultes. Alors que d'autres fois, sans raison, les mêmes vous tirent dessus sans sommation.

Sur l'étagère, il y a des munitions pour le pistolet et le fusil ainsi qu'une trousse de soins.
Un peu plus loin, vous trouverez une moto. Seul problème, y'a un type qui a fauché la batterie. Impossible de démarrer.

JAX

Allez dans le bar et payez pour entrer à l'intérieur. Les deux types qui sont au comptoir sont prêts à vous suivre pour vingt-cinq billets chacun. À vous



de voir si vous en avez réellement besoin. Allez dans les toilettes. Pas celles des femmes, voyons !!! Là, vous allez rencontrer un type qui est prêt à vous échanger la clef d'un entrepôt contre la montre que vous avez récupérée auparavant. Vous pouvez voir aussi qu'il y a aussi une boutique à côté des portes des chiottes.

THE SUPER

Sortez du bar et retournez à l'entrée des égouts pour prendre le passage que nous n'avons pas encore emprunté. Une fois que vous serez sorti à l'air libre, il est probable que des balles vont voler dans tous les sens. À la limite, il n'est pas plus mal de venir accompagné de l'un ou des deux porte-flingues qui étaient dans le bar.

Vous pouvez trouver une trousse de soins à l'intérieur de la poubelle dans la cour si jamais vous avez quelques vertiges après la fusillade qui aura sûrement lieu.

Vous finirez par arriver dans une pièce où il y a une grille d'aération au-dessus d'une étagère avec un empilement de caisses et une chaise dessus à côté. Grimpez sur l'étagère et cassez la grille. Pour grimper sur l'étagère, il vous faudra plusieurs essais pour trouver le bon endroit pour sauter à partir de la pile de caisses.

Après avoir rampé dans le conduit, vous arriverez à une autre grille qui mène à trois types qui n'ont pas l'air commode. Préparez-vous à leur griller la cervelle. Allumez-les un par un au fusil en restant dans le conduit. Genre vous tirez un coup et vous vous cachez. Une bonne chose, c'est que dès que vous mettrez le pied hors du conduit, vous trouverez deux trousses de soins fort utiles.
Sortez et allez tout au bout du couloir à la fenêtre. Prenez la seule porte possible à cet endroit. Dessoudez le gars qui se terre dans cette chambre et fouillez un peu partout. En fait, il a mis son oseille au frais. C'est-à-dire dans le réfrigérateur.
Retournez dans le couloir et vous dirigeant par où vous êtes venu, prenez le couloir sur la gauche. En visitant chacune des chambres, vous trouverez au moins une trousse de soins et vous rencontrerez des locataires assez spéciaux.
Au bout du couloir, il y a un panneau "**EXIT**". Apparemment, quelqu'un l'a définitivement fermé. À l'aide du pied-de-biche, enlevez les planches.

Une fois sur le toit, traversez la planche qui n'a pas l'air solide pour rejoindre l'autre immeuble. Déplacez la petite caisse vers l'aération qui se trouve juste à côté de la porte. Grimpez sur la caisse puis sur l'aération pour atteindre le toit. C'est vingt-cinq biftons qui vous attendent et une trousse de soins. N'oubliez pas de casser la caisse pour obtenir une boîte de cartouches pour le fusil.
Redescendez pour passer la porte. Vous devriez trouver des trousses de soins ainsi que des cartouches en explorant le coin.

LA GUERILLA URBAINE

Au début du jeu, vous n'êtes équipé en tout et pour tout que d'une pauvre matraque et ce n'est pas le pied-de-biche que vous récupérerez rapidement qui risque de vous sauver. Dans KINGPIN, si vous n'êtes pas bien armé, essayez d'éviter le combat. Ou alors attirez vos ennemis dans un endroit où vous serez à votre avantage. Quelques exemples ?

Vous n'avez qu'un fusil à pompe ? Attirez votre ennemi à un coin de rue et attendez-le pour lui exploser la tête à bout portant.
Vous savez qu'une pièce est remplie de sales types ou qu'il y a un meeting à un coin de rue ? Envoyez quelques grenades là-dedans tout en restant à l'écart. Vous allez en tuer ou en endommager et cela risque de les attirer vers vous. Vous n'aurez plus alors qu'à les finir.
Pour les personnages les plus résistants, il est bon de les rendre inactifs. Pour cela, il n'y a rien de mieux que le lance-flammes. Mais ne vous reposez pas en regardant la torche humaine. Changez rapidement d'armes et tirez-lui dessus une ou deux fois. Si cela ne suffit pas, reprenez le lance-flammes histoire d'allumer de nouveau le gars en question une fois que ses chaleurs seront passées. Mieux, lorsque vous avez quelques acolytes, allumez la chandelle pendant que ceux-ci vont canarder votre ennemi.
À distance, le fusil à pompe n'a que peu d'impact. Privilégiez quelque chose de plus puissant. Sur les deux ou trois derniers niveaux du jeu, n'hésitez plus à utiliser systématiquement le lance-roquettes pour des cibles éloignées. Vous trouverez assez de munitions pour l'utiliser fréquemment. De même, le lance-grenades est l'une des armes les plus intéressantes contre un grand nombre d'ennemis. Surtout lorsque vous savez où ils se trouvent.

Faites par contre attention à une chose importante. La plupart des ennemis que vous allez rencontrer sont plus intelligents que ceux que l'on trouve habituellement dans ce type de jeu. Il n'est pas rare qu'un type s'enfuit pour aller chercher de l'aide. Ou alors qu'il ait l'air de s'enfuir pour en fait vous prendre à revers par un autre chemin. Ne restez donc jamais trop à découvert surtout si vous ne connaissez pas l'endroit. Et gardez toujours à l'esprit un chemin pour faire retraite. Ajoutons que vos ennemis ont parfois des chemins de ronde. Ils ne restent pas bêtement à un endroit tant qu'ils ne vous voient pas. C'est pourquoi, il est possible que parfois, un ennemi ne se trouve pas exactement à l'endroit où il devrait être.

Kingpin

MEAN STREETS

SAUVEGARDE **KP-Mean Streets-1.zip**

Faites gaffe en descendant, l'escalier est complètement délabré. Sous l'escalier, il y a un clochard avec qui vous pouvez parler. Prenez la seule porte possible pour arriver dans une cour où vous allez vous retrouver face à des gens qui voudront vous mettre une balle entre les deux yeux. Entrez à l'intérieur de l'autre immeuble de l'autre côté de la cour. À l'intérieur, prenez la première porte à gauche et montez l'escalier. Dans la dernière salle, vous trouverez sur une étagère des cartouches, des trousses de soins et un blouson pare-balles.
Redescendez et continuez dans le couloir. À l'intersection, allez sur votre gauche pour monter un escalier.

Tout en haut, vous arriverez dans une salle dénudée et si vous regardez par la fenêtre, vous verrez qu'il y a un type de l'autre côté. Sautez par la fenêtre pour passer sur le rebord qui se trouve le long du mur sur la droite. Mais à votre place, je grillerais le type à distance. Parfois, il se jette dans la cour en contrebas pour appeler ses potes.
Sur l'étagère, vous trouverez de nouvelles trousses de soins, des cartouches pour le fusil mais aussi du carburant inflammable qui servira pour un éventuel lance-flammes. Il y a un interrupteur sur le mur qui déverrouille une porte. Activez-le puis passez la porte pour descendre.

L'ART DE LA SURVIE

Pour survivre dans KINGPIN, il ne faut jamais se jeter dans la gueule du loup. Le jeu est bien trop difficile pour que l'on s'amuse à faire des erreurs. En gros, dans KINGPIN, il n'est généralement pas bon de foncer bille en tête n'importe où à moins que vous ne soyez bien protégé.
Gardez toujours à l'esprit où se trouvent les trousses de soins, les munitions et protections que vous n'avez pas utilisées et ce même s'ils se trouvent dans un autre niveau. À la mort, il est préférable de battre en retraite pour aller se refaire une santé et revenir plus tard pour finir ce que l'on avait commencé.
Et surtout, rechargez toujours vos armes et ce même s'il manque seulement une cartouche dans le chargeur. C'est mieux de pouvoir cracher dix bastos sur un ennemi plutôt que de s'apercevoir trop tard que neuf ne suffiront pas.
Certains passages du jeu restent très durs à passer. À ce moment-là, faites énormément de sauvegardes. Vous avez perdu dix points de vie en tuant ce type ? Reprenez votre sauvegarde et essayez de faire mieux. Un moyen d'avancer petit à petit.
Au début de la solution, on vous parle des rats. Puis, on n'en parle plus. Toutefois, il y a des rats pratiquement partout dans le jeu. Faites attention à ces satanés rongeurs, ils vous enlèvent quelques points de vie qui peuvent souvent être utiles. Alors, n'hésitez pas à perdre du temps pour éliminer ces bestioles surtout dans les passages étroits où ils ont le plus de chance de vous faire du mal.

Arrivé en bas, il y a un escalier pour remonter et une porte. Prenez l'escalier. Vous arriverez dans une pièce gardée par un clébard et qui contient de quoi ravitailler vos armes. En cassant les deux caisses, vous trouverez un casque et un pantalon de protection.
Rebroussez chemin et passez la seule porte que vous n'avez pas encore utilisée. En réalité, cela vous ramène à un endroit où vous êtes déjà passé. Il ne reste d'ailleurs plus qu'une solution qui vous mène à une cour de l'autre côté de l'immeuble.
L'une des portes est coincée par des caisses. La solution restante est une porte dans la clôture en bois. Derrière, il y a ce que l'on appelle le meilleur ami de l'homme. Sauf que ceux-là n'ont pas l'air d'être au courant.

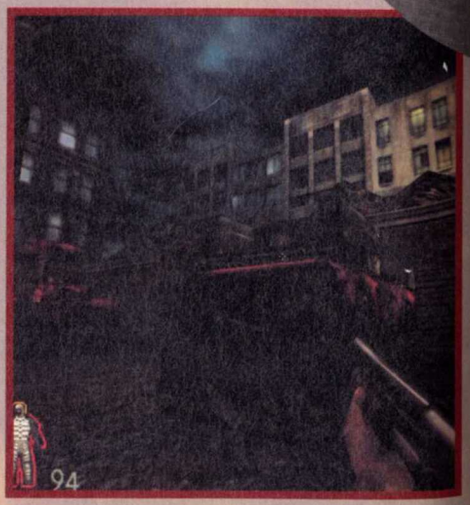
Avec votre pied-de-biche, cassez la portière puis cassez le sol à l'intérieur. En dessous, vous trouverez une caisse qui contient encore du carburant pour le lance-flammes.
Passez la porte suivante qui mène à un passage qui vous fait passer sous l'immeuble. Dès que vous sortirez, quelques types aux mines patibulaires vont s'en prendre à vous. Faites-leur avaler leur certificat de décès.
Avant d'entrer dans le bâtiment en bois, prenez la porte qui se trouve en face. Vous y trouverez les caisses qui empêchaient la porte de s'ouvrir et surtout des trousses de soins.

Il y a une dernière porte tout au fond mais elle vous ramène à l'escalier. Entrez dans le bâtiment en bois où vous trouverez d'autres trousses de soins et munitions.

THE JESUS

SAUVEGARDE **KP-The Jesus.zip**

Vous n'aurez pas beaucoup de choix ici. Tout d'abord, vous entrerez dans un hangar qui fait office de garage. Le type qui s'occupe des lieux a plusieurs chiens. Je vous conseille de rapidement vous jeter dans la fosse. En réalité, il y en a trois qui communiquent entre elles. Vous trouverez à l'intérieur des trousses de soins. Mais l'intérêt, c'est qu'il vous sera possible de vous débarrasser des chiens sans prendre de risque. Passez sous la voiture et grimpez à l'échelle. Tirez sur les cadors qui ne pourront rien faire contre vous. Une



fois que vous avez éliminé toute résistance, retournez dans la fosse où il y a les trousses de soins et activez l'interrupteur sur le mur. La voiture s'élèvera, ce qui vous donnera la possibilité de sortir avec l'échelle. Sur l'établi, les caisses contiennent un casque, un blouson et un pantalon de protection mais aussi des munitions.
Sortez de l'autre côté pour vous retrouver dans le terrain vague où sont entreposées les carcasses de voitures. Il y a encore pas mal de chiens qui vous attendent à cet endroit. Un truc si vous pensez courir assez vite, attirez les chiens à la fosse histoire de ne pas prendre de risque ! Il ne vous restera plus alors qu'à ressortir grâce à l'interrupteur et accessoirement utiliser l'une des trousses de soins s'il en reste encore.

Cherchez une pile de trois voitures. En sautant sur l'arrière de la pile, vous allez pouvoir grimper dessus. Dans le coffre de la voiture du dessus, vous trouverez une batterie. Il est temps de retourner à la bécane !

MEAN STREETS

SAUVEGARDE **KP-Mean Streets-2.zip**

Pour cela, il faudra reprendre tout le chemin en sens inverse et ne pensez pas que ce sera un voyage de tout repos. En effet, les lieux étaient mal famés avant votre passage et ils le sont toujours autant après. Attendez-vous donc à une certaine résistance lorsque vous repasserez dans **MEAN STREETS**. Toutefois, vous pouvez essayer de passer rapidement sans aucune arme en main. La plupart des types vous insulteront mais vous laisseront passer sans problème. Remontez l'escalier qui était endommagé pour retourner ensuite dans **THE SUPER**.

THE SUPER

SAUVEGARDE **KP-The Super-2.zip**

A priori, préparez vos armes. Les chances qu'on vous laisse passer gentiment sont assez minces. Retournez dans le bâtiment qui se trouve face au bar. Utilisez la batterie sur la moto.

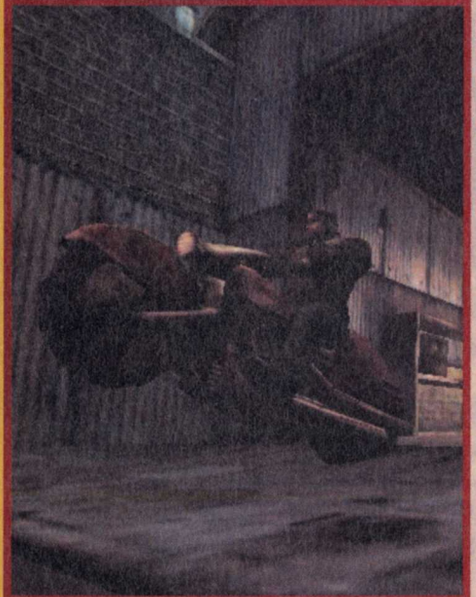
MANIPULER VOS TROUPES

Vous pouvez engager des gros bras pour vous aider. Si vous leur parlez de manière positive, ce sera pour leur demander de vous suivre. Par contre, la manière négative leur demandera de rester sur place. En sachant cela, on peut organiser de superbes pièges à rats. Vous demandez à vos gars de rester sur place à un endroit bien défini. Ensuite, vous allez de l'avant histoire d'attirer ceux que vous voulez éliminer. Lorsqu'ils arriveront, ce sera pour se transformer en pigeons d'argile sous le feu nourri de vos gars.
Attention à une chose très importante ! Ne tirez jamais ou ne faites pas de mal à vos employés. Ils se retourneraient immédiatement contre vous. Donc, lors des combats, faites bien attention sur qui vous tirez. Encore une bonne raison de demander à ceux qui vous accompagnent de ne pas bouger pour certains combats.
Un autre truc à savoir, c'est qu'il est souvent préférable de passer dans certains passages seul. En effet, parfois, un type vous suit et ensuite il vous est impossible de repartir en arrière puisqu'il vous bloque le passage. La solution de dernier recours étant de lui faire sauter le caisson. Fort dommage puisqu'il pourrait certainement vous aider plus tard.
Regardez qu'ils vous suivent bien. Parfois, ils restent coincés sans raison ou ne veulent pas vous suivre surtout lors de passages difficiles. Pour pallier ce problème, demandez-leur régulièrement de vous suivre en leur parlant de manière positive.
Pour finir, ils prennent des dommages. Seulement, ils se soignent avec le temps. Si vous attendez suffisamment longtemps à l'abri, ils se soignent totalement. Parfois, cela peut être très long. Mais à vous de voir s'il n'est pas préférable d'avoir un coup de main plutôt que de continuer seul avec les risques que cela comporte.

POISONVILLE

SAUVEGARDE **KP-Poisonville-1.zip**

Tiens ? Encore des égouts. Pas pour longtemps puisqu'après l'échelle, on se retrouve dans une cour. Il y a là une nana qui ne nous apprend pas grand-chose et un typè qui garde **BIG LOUIE'S WAREHOUSE**. Avec ce qu'il a dans les mains, ce n'est pas le moment de le contrarier. On ne va pas non plus aller énerver les deux types armés dans le tunnel.
Prenez plutôt le petit passage qui vous mènera à une boutique. Refaites-vous une santé et achetez des munitions si vous en avez besoin et pourquoi pas les dernières modifications d'armes que vous n'avez pas déjà.
N'allez pas dans la ruelle où il y a un cadavre pour le moment mais suivez plutôt le panneau qui indique un bar. Un peu plus loin, vous trouverez une trousse de soins ainsi que des munitions pour le pistolet derrière la porte où il est écrit "**MAINTENANCE**".
Montez l'escalier pour finalement arriver au "**CLUB SWANK**".



CLUB SWANK

Payez le type à l'entrée et vous pourrez entrer. À l'intérieur, vous comprendrez rapidement que tout le monde bosse pour Louie. Allez discuter avec Louie qui se trouve au-dessus du bar. Il vous expliquera que Nickie lui a taxé des papiers importants et qu'ils se trouvent dans un coffre-fort. Bon, il vous faut quelqu'un qui s'y connaisse en coffre-fort. À présent, vous pouvez retourner dans la salle et il y a justement deux experts dans ce domaine dans le coin. L'un s'appelle Finger et il vous en coûtera deux cents tickets pour qu'il vous aide. Lui, c'est la manière douce, un poète de la serrure et du verrou. De l'autre côté, pour cinquante biftons, un gars se charge de faire sauter littéralement le coffre. Moins doux comme tech-

Kingpin

nique mais aussi moins cher. Mais avant d'emmener ces types sur le terrain, il est préférable d'aller faire le ménage aux alentours du coffre.

POISONVILLE

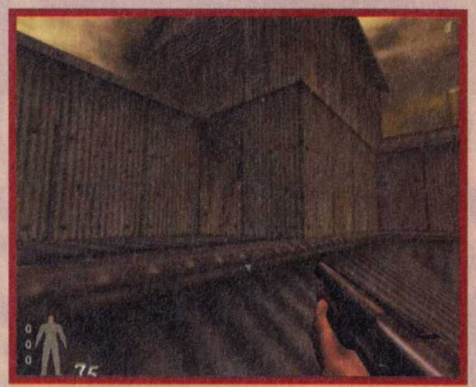
Repartez du côté de **BIG LOUIE'S WAREHOUSE** à l'endroit où il y a un tunnel avec deux types à l'intérieur. Tuez-les et utilisez l'ascenseur en appuyant sur le bouton rouge.

LOUIE'S ERRAND

SAUVEGARDE **KP-Louie Errand-1.zip**

Tuez tout ce qui marche ou rampe à cet endroit, ce sont les types de Nickie. En vous promenant, vous trouverez des munitions, des trousses de soins et même des caisses avec du carburant pour le lance-flammes.

Dans l'une des salles supérieures, cassez la grille d'aération pour déboucher sur le toit et allumer les gardes qui se trouvent en dessous. Ensuite, sautez sur le toit opposé.
En remontant, vous verrez que l'une des tôles est endommagée. Cassez-la au pied-de-biche et vous allez mettre la main sur un lance-flammes.
Vous finirez par déboucher dans une petite cour extérieure. Traversez- la pour entrer de l'autre côté.



Deux types attendent que vous leur tiriez dessus. Une fois éliminés, il y a un gilet pare-balles sur les caisses. Et toujours sur des caisses plusieurs trousses de soins. Si vous n'arrivez pas à les atteindre, passez par les fenêtres du bureau qui se trouvent au-dessus.

Montez l'escalier et un autre type vous attend. Passez la porte qui mène à un bureau et sur les meubles à classeurs, vous trouverez de nouvelles trousses de soins fort précieuses.
Prenez le passage extérieur sur une grille. Éliminez les types qui se trouvent là. Et si vous devez partir assez loin, sachez qu'il vous faut revenir à la première porte que vous rencontrerez. Entrez à l'intérieur.
D'autres trousses de soins et munitions. Un peu plus loin, il y a une porte où il est écrit "**ELECTRICAL**" mais il vous sera impossible de l'ouvrir puisque vous n'avez pas la clef.
Retournez en arrière pour continuer de visiter l'endroit. Vous arriverez dans un entrepôt avec un grand nombre de barils. Montez à l'étage et dans un bureau, deux énervés de la gâchette se mettront à vous canarder dès votre entrée. Faites très attention car la grille derrière laquelle se trouve le coffre est électrifiée. Prenez la clef qui se trouve sur la table et retournez à la porte du local électrique ("**ELECTRICAL**").
Faites très attention. En y retournant, vous rencontrerez un type armé comme tous ceux que vous avez vus jusqu'à maintenant. Ce gars-là n'est pas seul. Il y a avec lui, un gars armé d'une mitraillette. Tuez-les pour récupérer leurs armes surtout la mitraillette. Le type le mieux armé a d'ailleurs un gros paquet de dollars sur lui.
Une fois que vous aurez passé la porte du local électrique, vous trouverez des munitions pour la mitraillette ainsi que des trousses de soins. Pour accéder aux trousses, tirez la caisse qui se trouve sur l'étagère du bas. Elle vous permettra ensuite de grimper dessus. Descendez l'escalier et actionnez l'interrupteur qui permet de couper toute l'électricité.

Retournez à la salle du coffre. Pour deux raisons. La première pour nous assurer que le courant a bien été coupé. La seconde et plus primordiale, c'est que vous trouverez des munitions ainsi que des trousses de soins. Ensuite, retournez au **CLUB SWANK**.

SAUVEGARDE **KP-Louie Errand-2.zip**

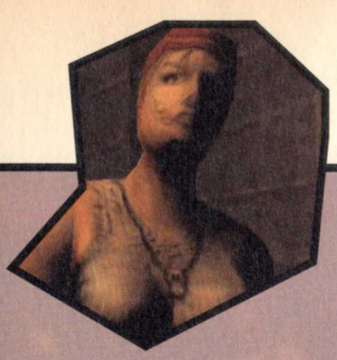
Au club, engagez l'un des deux casseurs de coffres. Même si vous avez fait le ménage une première fois, lorsque vous reviendrez avec votre acolyte, il y aura de nouveau du monde dans les parages. Il faudra donc protéger celui qui vous ouvrira le coffre, sans quoi vous risquez d'avoir des problèmes. Néanmoins, à chaque fois que j'ai essayé, la résistance n'a eu lieu qu'après avoir récupéré les papiers de Louie.
Une fois devant le coffre-fort, donnez l'ordre au casseur de coffres-forts de l'ouvrir. Pour ce faire, il suffit d'appuyer sur la touche que vous avez assignée pour donner un ordre spécial en indiquant le personnage puis le coffre. Ensuite, vous pourrez ouvrir le coffre et prendre les papiers qui se trouvent à l'intérieur.

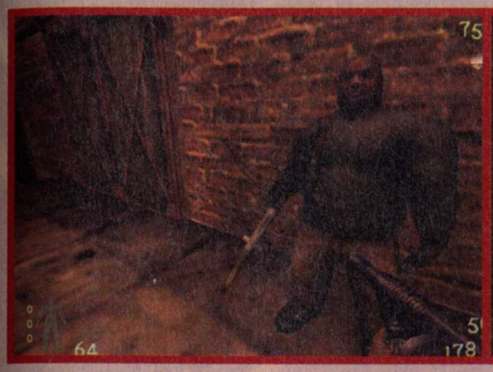
Il est aussi intéressant de savoir que si vous embauchez Finger qui est le plus cher, il vous sera possible d'ouvrir des portes qui sont fermées en plus du coffre. En sortant du CLUB SWANK, il y a justement une porte où il est écrit "**KEEP OUT**". Demandez à Finger de l'ouvrir et vous trouverez cent cinquante dollars, des munitions, une lampe torche, des trousses de soins ainsi qu'un pantalon de protection. Vous pouvez le faire avant d'aller fracturer le coffre ou après si Finger est toujours avec vous.

POISONVILLE

SAUVEGARDE **KP-Poisonville-2.zip**

De retour au **CLUB SWANK**, allez voir Louie pour lui remettre ses papiers. En échange, il vous donnera une clef et le droit d'engager ses porte-flingues.
Sortez du club et allez voir ce qui se trouve plus haut dans cet immeuble en utilisant l'escalier. Avant la porte "**ROOF ACCESS**", une petite visite d'un appartement vous apportera de l'argent et des munitions. Puis prenez la porte "**ROOF ACCESS**" où vous trouverez des choses intéressantes. Jetez un œil à la fenêtre condamnée par des planches. Cassez-les avec votre pied-de-biche et en passant sur les tuyaux vous arriverez





devant un muret sur lequel vous pourrez sauter. Les deux caisses contiennent du carburant pour lance-flammes.

Redescendez dans la rue du côté de la boutique. Allez voir le gros type avec une mitrailleuse. Il est prêt à vous suivre pour cent dollars. Derrière la grande porte qui se trouve derrière lui, vous trouverez deux autres types qui pour le même tarif seront prêts à vous suivre. Quoiqu'il arrive, vous ne pouvez engager plus de deux personnes à la fois.
Prenez la ruelle près de la boutique qui mène à un cadavre habillé avec une chemise blanche. Il a d'ailleurs de l'argent sur lui. Un tout petit peu plus loin, vous allez devoir casser la tête à trois ennemis. Si vous aviez toujours l'un des casseurs de coffres-forts avec vous, il est fort probable qu'il ne s'en tirera pas.
Après le combat, si vous n'êtes plus au complet pour votre équipe, n'hésitez pas à retourner engager l'un des gros bras de Louie ou vous refaire une petite santé avec les trousses de soins que vous n'auriez pas utilisées ou simplement en allant à la boutique.
Passez la petite porte que gardaient les trois hommes de Nickie et vous pourrez entrer dans son usine chimique.

BLANCO INDUSTRIES

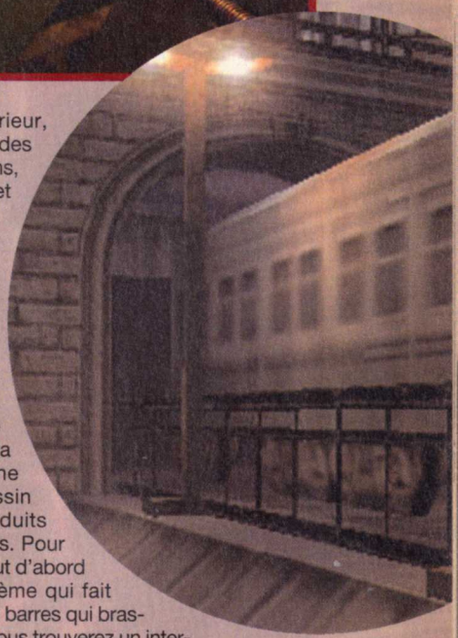
SAUVEGARDE **KP-Blanco Industries.zip**

Une grille fermée est la première chose que vous trouverez dans l'usine. Il serait intéressant d'entrer à l'intérieur mais pour le moment, c'est impossible. Continuez en éliminant ceux qui voudraient vous en empêcher jusqu'à une porte où il est écrit "**PUMP ROOM**". Seul problème, pour l'actionner, il faut deux fusibles.

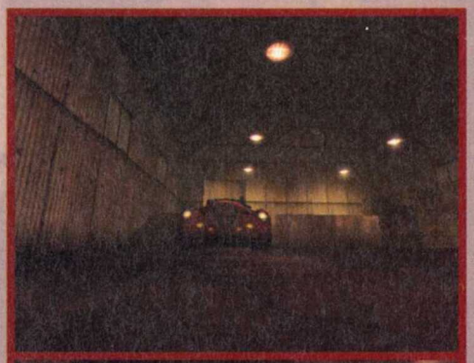
Retournez en arrière et vous verrez une grille d'aération dans l'un des couloirs qui mènent à un petit pont. Cassez la grille pour entrer dans le conduit. Vous déboucherez sur des canalisations. Rampez sur les tuyaux jusqu'à une autre grille qui vous donnera accès à la salle que vous aviez vue dont l'accès était interdit par une grille fermée à clef. Dans cette salle, vous trouverez les fusibles, un blouson, des trousses de soins et des munitions.
Retournez dans la salle "**PUMP ROOM**" pour y placer les deux fusibles et déclencher la pompe.

Maintenant que les produits toxiques ont été pompés, il est possible d'aller inspecter le cadavre que nous avions vu auparavant dans une scène cinématique. Il semblerait que quelqu'un ait oublié une clef sur lui. Retournez au petit pont et descendez pour aller faire les poches du cadavre.
Cette clef permet d'ouvrir un petit local grillagé. À l'intérieur, il y a un interrupteur rouge qui actionne

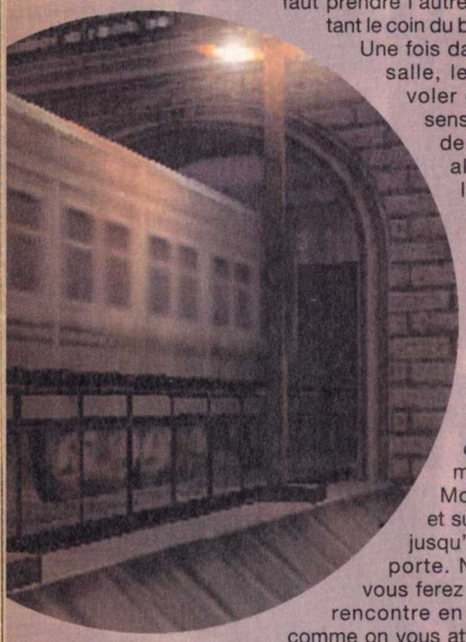
un pont ce qui vous permettra de continuer.
Un peu plus loin, vous trouverez un monte-charge. Cherchez un petit bouton rouge de forme carrée pour l'actionner. Il se trouve sur les rambardes jaunes. Généralement, il a une charge à bord qu'il est préférable de transformer en steak tartare avant que celle-ci ne décide d'en faire de même avec vous.
Bien entendu, il y a un comité de réception lorsque vous monterez dans la salle supérieure avec le monte-charge.
Heureusement, il y a deux trousses de soins qui traînent après que vous avez grimpé à l'échelle. Après la porte, il y a de quoi tirer sur quelques cibles mouvantes. Prenez sur la gauche pour arriver à la grille. À l'intérieur, vous trouverez des trousses de soins, des munitions et un pantalon.
La porte qui suit est fermée. Retournez en arrière pour passer dans le couloir que vous n'avez pas encore utilisé jusqu'à une porte. Derrière la porte, il y a une espèce de bassin avec des produits toxiques dedans. Pour le traverser, il faut d'abord activer un système qui fait aller et venir des barres qui brassent le liquide. Vous trouverez un interrupteur avant de descendre l'échelle pour rejoindre le bassin. À votre place, je ferais plusieurs sauvegardes tout le long de ce passage. Car il va falloir passer de l'une des barres en mouvement sur l'autre pour ensuite rejoindre l'autre côté. Si j'ajoute à cela, qu'il y a fort à parier qu'un gros tas fera tout pour vous trouer la peau en même temps, vous comprendrez que ce sera extrêmement difficile ! Pour passer, j'ai fait plusieurs sauvegardes (une fois avant de monter sur la première barre, puis une fois dessus, etc.).
La première porte de l'autre côté, ramène à la grille où vous avez trouvé des trousses et des munitions.



Kingpin



Si vous en avez besoin, retournez-y. Sinon, il faut prendre l'autre porte en sautant le coin du bassin.



Une fois dans la nouvelle salle, les balles vont voler dans tous les sens. Avec un peu de chance, vous allez tirer dans l'un des barils inflammables et l'explosion tuera vos adversaires. Dans cette même salle, vous allez trouver de nouvelles trousses ainsi que quelques munitions.

Montez l'échelle et suivez le chemin jusqu'à la prochaine porte. Normalement, vous ferez une mauvaise rencontre en chemin. Tout comme on vous attend juste derrière la porte.

Vous allez rencontrer des ennemis de mieux en mieux armés ensuite. Par exemple, dès que vous sortirez dans la cour avec les cuves, vous allez comprendre que la vie n'est pas facile dans les parages. Le ménage fait, vous allez avoir droit à de chaudes retrouvailles avec Nickie Blanco. Faites très attention car il est armé d'un lance-flammes. Après quelques échanges, il finira par s'échapper en bagnole.

LIZZIE'S PROBLEM

SAUVEGARDE **KP-Lizzie Problem.zip**

Pour poursuivre ce satané Nickie, vous allez être pris en stop par un camionneur. Un peu trop curieux d'ailleurs et vous finirez par lui faire repeindre la cabine de son véhicule en rouge.

Avant de passer la porte, rengainez votre arme. Le type qui se trouve derrière n'a rien d'agressif. Discutez avec lui pour apprendre qu'il y a une nana en péril ainsi que l'histoire du racket organisé sur les différents commerces des docks. D'ailleurs, il paraît que ceux qui se rebiffent ont tendance à mourir de manière brutale comme Barney.

Passez la première porte que vous verrez. Là, vous ne pourrez pas entrer dans la "**STOREROOM B**". Montez et visitez toutes les pièces pour obtenir des munitions ("**STOREROOM A**" et "**SHIPWRIGHT**"). En fait, il est possible d'accéder à la "**STOREROOM B**". Il faut tirer dans les deux barils de la "**STOREROOM A**". En explosant, ils vont faire un trou dans le sol. Vous pourrez alors sauter dans la "**STOREROOM B**" pour y obtenir un pantalon, des trousses de soins et des munitions. Mais faites attention car en sautant dans cette pièce, vous serez entouré par un grand nombre de rats. Avant de sortir de cette salle, il y a une caisse à détruire pour obtenir un casque.

Continuez dans la même direction et vous finirez par sortir et vous retrouver devant trois types. Voici une technique amusante pour passer. Parlez de manière négative au plus proche de vous. Au bout d'un moment, il se mettra à courir et les deux autres l'insulteront puis le tueront. Normalement, en faisant profil bas, il est possible de continuer sans devoir se faire les deux tueurs. Mais bon, rien ne vous empêche de le faire.

Continuez tout droit pour suivre les panneaux qui mènent au bar. Il faudra donc monter à l'échelle après la porte que les types gardaient. Juste après l'échelle, il y a une boutique et en continuant, plus loin, le bar.

C'est un peu cher mais si vous en avez les moyens et si vous ne l'avez pas déjà, achetez un lance-flammes dans la boutique. Si vous êtes mal en points, achetez aussi des trousses de soins.

SALTY DOG

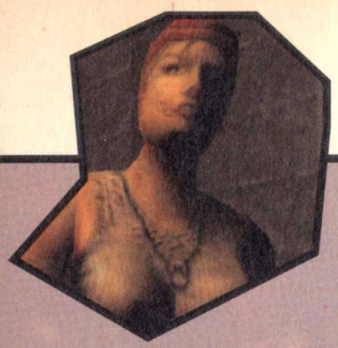
Payez pour entrer dans le "**SALTY DOG**". Dans les chiottes, vous rencontrerez Big Willie et ses gardes du corps. Il semblerait qu'on ait enlevé Lizzie la nana de Willie. Discutez avec les deux gardes et l'un d'entre eux vous donnera une clef et vous accompagnera..

LIZZIE'S PROBLEM

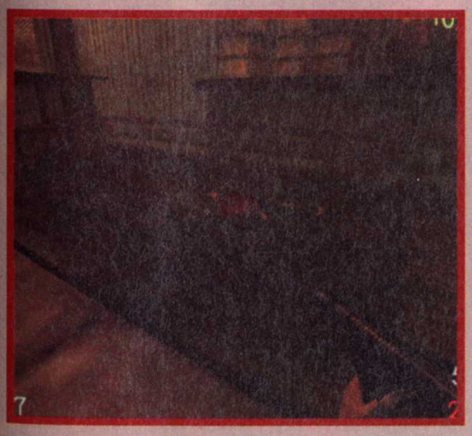
Sortez du bar et retournez à l'échelle que vous avez montée pour venir jusqu'ici. Descendez-là et vous en trouverez une qui permet de descendre vers la bouée qui flotte dans l'eau. Si vous nagez sous l'eau, vous trouverez un type qui a sûrement énervé quelqu'un. Il a les deux pieds coincés dans un bloc de ciment. Bien entendu, il est mort noyé. Frappez dessus avec le pied-de-biche et vous finirez par obtenir une clef. N'oubliez pas de remonter régulièrement pour reprendre de l'air sinon vous allez vous noyer vous aussi.

Il s'agit de la clef de la boutique qui se trouve juste en face du bar. Retournez au bar et utilisez la clef pour entrer dans le "**BARNEY'S BAIT SHOP**". Vous trouverez cinquante dollars et derrière le comptoir un lance-grenades et trois de ces projectiles explosifs.

Maintenant, c'est le moment d'aller retrouver Lizzie. Retournez à l'endroit par où vous êtes arrivé sur



les docks et cherchez une grande porte à double-battants. C'est la porte de l'entrepôt. Ouvrez-la et vous allez sûrement perdre le pote de Willie. Une fusillade va se déclencher entre vous et quatre types.
Une fois l'échange de points de vue terminé, montez l'escalier pour entrer dans le bureau. Vous y trouverez des trousses de soins, du carburant pour le lance-flammes, de l'argent et un blouson.
Ensuite, passez par la seconde grande porte qui se trouve dans l'entrepôt juste sous le bureau. Quelque chose vous donne l'impression que vous êtes en train de déranger. Tuez les trois types qui sont là pour découvrir Lizzie. Tout du moins, ce qu'il reste de Lizzie.
Faites un tour dans la cabine du bateau pour trouver des trousses de soins et des munitions.
Dans le même ordre d'idées, il y a une vieille bouée sur la partie supérieure du ponton. Contournez-la en faisant attention de ne pas tomber. Ensuite, sur le rebord du ponton, toujours sans tomber, passez à côté des grosses caisses. Derrière, vous trouverez de nouvelles grenades.
Retournez au "**SALTY DOG**" pour annoncer la mauvaise nouvelle à Willie. Il ne va pas apprécier et décidera de vous suivre pour aller défoncer la tête de ceux qui ont osé faire un truc pareil. Après une courte discussion, il vous donnera une clef et vous suivra ainsi que son dernier garde du corps.
Sortez du "**SALTY DOG**" et descendez l'échelle. En continuant tout droit, vous trouverez une porte qui était fermée mais grâce à la clef, vous pouvez passer maintenant.



PIER PRESSURE

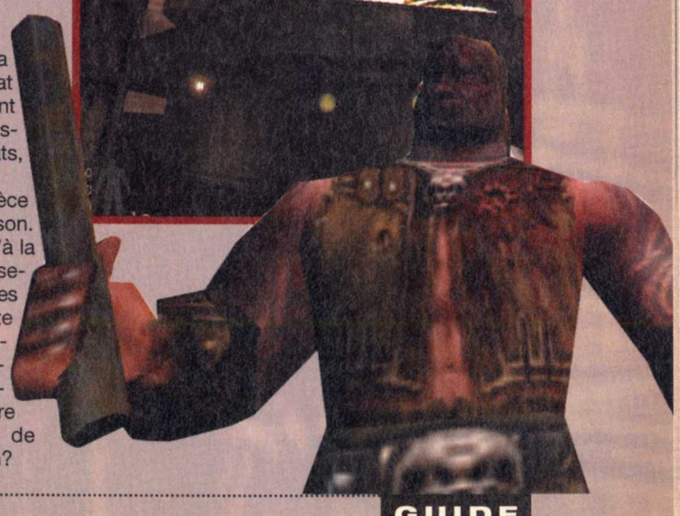
SAUVEGARDE **KP-Pier Pressure.zip**

Dès votre arrivée, mettez hors circuit les deux gardes. Puis passez la première porte sur la gauche. Une fois de plus, il y a deux ou trois gardes dans cette salle.
Grimpez sur les caisses pour voir le camion ainsi que les deux bidons qui se trouvent sur sa droite. Soyez à bonne distance pour ne pas être blessé.
Tirez sur les bidons et ils exploseront. Le tout fera une réaction en chaîne qui fera aussi exploser le camion. Vous pourrez alors trouver une cache avec des trousses de soins au bout de plusieurs couloirs souterrains.
Retournez dans la pièce avec le camion en ressortant par la porte. Et passez la plus petite des portes. Juste derrière, il y a une femme qui va faire feu sur vous. Encore une autre porte pour ensuite trouver un hangar avec d'autres caisses et deux autres gardes.

Là où se trouvaient les gardes, il y a deux trousses de soins sur des caisses. Le seul moyen pour y accéder est de monter au niveau supérieur et de sauter sur les caisses. De plus, il y a des cartouches pour le fusil sous l'escalier en bois. Il faudra casser le montant qui a l'air déjà endommagé pour y accéder.
Continuons par la porte qui se trouve près de l'escalier par lequel vous êtes monté. Il y a là des munitions et des trousses de soins. Et si vous voulez le casque et le pantalon qui se trouvent sur l'étagère, il va falloir monter le petit escalier et sauter sur les caisses qui vous permettront ensuite d'accéder à l'étagère.
Attention, juste derrière la prochaine porte, il y a deux gardes. Dès qu'ils vous verront, ils feront feu et vont se jeter dans la pièce du dessous. Ça leur permettra de vous prendre à revers. Ne vous inquiétez pas trop puisque vous devez toujours avoir Willie et son garde du corps avec vous. Toutefois, avant de continuer, assurez-vous que les deux cancrelats soient bien écrasés.

Après la passerelle, entrez rapidement par la porte sur la gauche. Vous aurez affaire au petit rat pendant que vos deux compagnons se cogneront deux gardes. A priori, cela devrait bien se passer. Surtout que dans la petite pièce avec les rats, vous allez récupérer une trousse de soins.
Une fois la fusillade terminée, passez dans la pièce qui se trouve en face pour y ramasser un blouson. Il n'y a plus rien ici. Rebroussez chemin jusqu'à la salle où il y a une sorte de grille qui sert de passerelle vers une porte. Visitez méthodiquement toutes les pièces en éliminant au fur et à mesure toute résistance. Si vous trouvez une porte pour sortir, ne sortez pas et continuez. Vous allez trouver ainsi plusieurs trousses de soins et des munitions. Dans l'une des pièces, il y a une étagère avec un blouson dessus. Mais impossible de l'atteindre. À moins que par la gaine d'aération?

Bingo ! Dans l'autre salle, il y a une grille d'aération ouverte au plafond. Pour l'atteindre, il faut d'abord marcher sur la caisse rectangulaire qui est posée contre le mur. De là, vous pourrez atteindre les autres caisses et grimper à l'étage supérieur. Vous allez arriver sous la toiture puis il faudra ramper dans la gaine d'aération. D'ailleurs, faites attention, il y a des rats.
La gaine d'aération mène à deux endroits. Le premier vous permettra de récupérer les grenades, le blouson et le pantalon que nous avions pu percevoir auparavant sur une étagère. De l'autre côté, vous allez arriver sur le toit. Tout droit par rapport à l'endroit par où vous arrivez sur le toit, vous allez pouvoir vous laisser tomber sur un tas de caisses. Dessus, il y a une trousse de soins. Est-ce que le jeu en vaut la chandelle ? À vous de voir !
Retournez à la porte qui menait vers l'extérieur et que nous n'avons pas encore passée. Elle se trouvait un peu avant que nous nous amusions dans les gaines d'aération.



Kingpin

Sur les docks, vous allez rencontrer une certaine résistance. Tout comme lorsque vous essaierez de monter à bord du cargo. Visitez le pont du navire et nettoyez l'endroit, vous ne pourrez pas entrer à l'intérieur du bateau s'il reste encore des ennemis sur le pont. Faites tout de même gaffe car à l'étage supérieur, il y a un type qui va vous canarder. Le bon moment pour utiliser le lance-grenades et le faire exploser.

DAS BOOT

SAUVEGARDE **KP-Das Boot.zip**

Dès votre entrée dans le bateau, passez la porte qui n'est pas ouverte et où il est écrit "**STORAGE**". Vous trouverez un très grand nombre de munitions, des protections maximales et des armes. Rien de bien rassurant car cela va sûrement dire que ça va barder dans pas longtemps.
Descendez à l'étage inférieur et éclatez la tête de tout ce qui bouge. Vous trouverez de quoi vous ravitailler en trousse de soins et munitions. Et puis, vous pouvez toujours remonter à la salle "**STORAGE**" au cas où. La porte "**ENGINE ROOM**" est bloquée.

Il y a une autre salle "**STORAGE**" où vous trouverez de quoi vous ravitailler. Et surtout une burette d'huile ("**OIL CAN**"). Cela vous permettra d'ouvrir la porte coincée.
Vous allez donc pouvoir descendre à l'étage inférieur dans la salle des moteurs. Et là, cela va être un carnage ! Surtout si vous restez sur place. La meilleure tactique à adopter est d'attirer l'attention de types que vous voulez trucider et de remonter à l'étage supérieur. La plupart d'entre eux vous poursuivront et ce sera le moment d'organiser un barbecue. De plus, si vous êtes toujours accompagné, la situation sera un peu moins ardue. Attention tout de même car en remontant, il y a de nouveaux types qui ne devraient pas être là puisque l'on avait déjà fait le ménage.
Une fois que ce sera devenu plus calme, redescendez et attirez les derniers gars qui restent. Il y a des trousses de soins et des protections sur les côtés des deux entrées de la salle des machines.
Descendez plus bas et continuez votre petite guerre. Vous arriverez dans une grande salle avec des caisses après avoir monté une échelle. Vous serez sûrement surpris par un gars qui vous surplombe sur un tas de caisses. Un seul mot, tuez-le ainsi que le type qui viendra à sa rescousse. Il y a deux trousses de soins sur le sol. Mais aussi une autre camouflée. Pour l'obtenir, montez l'échelle. Puis longez le tout petit rebord et sautez sur la rambarde. De cet endroit, sautez la caisse mal rangée sur un tas de plusieurs autres. Un peu plus loin, vous trouverez la sortie de ce bateau.

STEELTOWN

SAUVEGARDE **KP-Steel Town.zip**

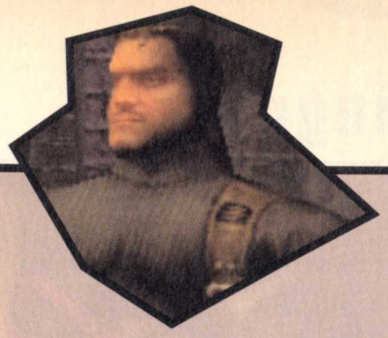
À votre arrivée, en face de vous, vous verrez une boutique. Si vous en avez besoin, allez faire le plein. Ensuite, allez au "**BOILER ROOM**" qui se trouve juste à côté après vous être acquitté du droit d'entrée. Discutez avec la barmaid et vous apprendrez que son petit frère a été enlevé. Pour une fois, nous ne sommes donc pas obligés d'aller faire un tour aux toilettes pour savoir ce que l'on doit faire ensuite. De toutes façons, il n'y en a pas dans ce bouge.
Sortez et parlez avec le couple près du feu dans le baril. Ensuite, vous n'aurez pas vraiment le choix puisque toutes les portes seront fermées sur votre chemin jusqu'à une porte métallique sur laquelle est écrit "**MOKER STEEL**".

STEEL MILL

SAUVEGARDE **KP-Steel Mill.zip**

Dès votre arrivée, cela va chauffer. Le premier type que vous allez rencontrer est armé d'un lance-flammes. De plus, il n'est pas tout seul dans le coin. Les ennemis les plus dangereux dans les parages sont ceux qui utilisent des lance-flammes. Essayez de rester à distance de ceux-là pour les éliminer. Vous trouverez assez facilement un môme qui connaît David, derrière la porte blanche qui se trouve sur la droite par rapport à l'endroit d'où vous êtes venu. Parlez-lui de manière positive histoire d'apprendre des trucs.
Vous n'êtes pas obligé de continuer dans cette direction car il n'y a rien de vraiment intéressant par là. Toutefois, si vous le faites, voici ce que vous trouverez. Montez l'échelle et on recommencera à vous tirer dessus. C'est quatre ou cinq vilaines personnes qui vont vous tomber dessus en tout. Le chemin mène à un cul-de-sac qui vous rapportera tout de même des trousses de soins, des munitions et un casque. Pour être exact, il n'y a que deux pièces au-dessus.

Retournez dans la salle avec les grand fourneaux. Vous y trouverez un escalier qui vous amènera dans une petite salle avec deux rideaux de fer et des caisses. Ouvrez l'un des rideaux de fer pour sortir dans la cour. Traversez-la jusqu'à une autre porte avec le logo "**MOKER STEEL**". Vous serez accueilli encore par un type avec un lance-flammes ainsi que deux de ces amis. Tuez-les avant d'inspecter les lieux. En cassant les diverses caisses, vous pourrez prendre des munitions et une trousse de soins. Continuez en suivant le chemin, vous n'avez pas vraiment le choix. Vous finirez par déboucher dans une salle où un gars est devant une table. Tuez avant qu'il ne réagisse et faites attention à son pote armé d'une mitraillette. Une fois refroidis, cassez la caisse pour obtenir un blouson et prenez les trousses de soins sur l'étagère ainsi que les munitions sur la table et dans la caisse qui se trouve à côté. Prenez l'escalier et derrière la porte, ce sera encore un lance-flammes qui vous attend. Passez la prochaine porte et vous rencontrerez une femme qui vous en veut dans une cage d'escalier. Montez tout en haut et passez la porte. Vous êtes alors devant deux grosses cuves remplies de métal en fusion en contrebas. Sautez sur les caisses qui se trouvent sur la gauche à moins que vous ne vouliez finir d'explorer le coin bien que cela risque de ne vous apporter que des problèmes pour finalement assez peu de chose.

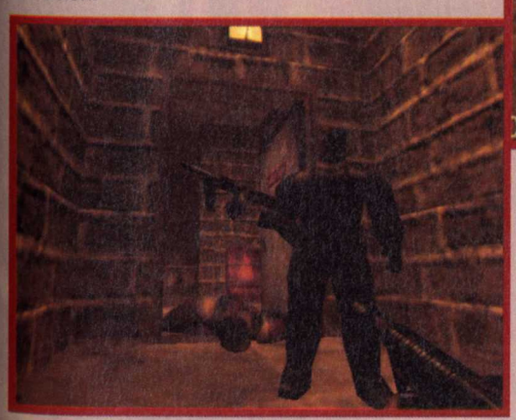


Si vous décidez tout de même de continuer avant de descendre, vous allez passer une autre porte. Derrière, il y a un bureau avec un gars armé d'une mitraillette. Sur l'une des étagères, vous allez voir deux trousses de soins. Si vous n'arrivez pas à les attraper, regardez, il y a une petite caisse que l'on peut traîner jusque-là.
Donc, dans la salle avec les cuves de métal en fusion, laissez-vous tomber sur les caisses. Juste en dessous, un autre môme vous parlera de David. Entre les deux cuves, il y a un petit escalier qui conduit à une porte qui vous mènera vers la suite de votre aventure.

STEEL PROCESSING

SAUVEGARDE **KP-Steel Processing.zip**

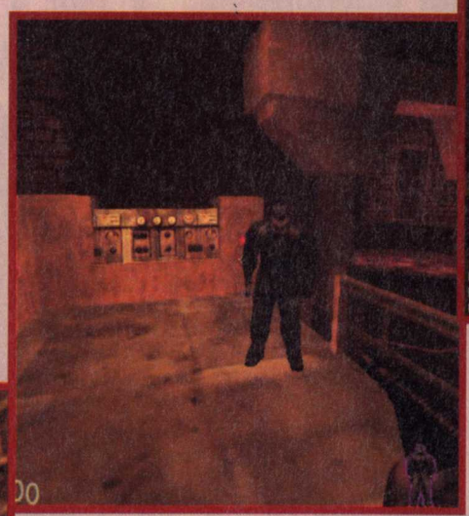
Ce n'est pas parce que vous changez d'endroit que les différents personnages qui suivent vont être plus amicaux. Au contraire. Avant de passer la porte, prenez une arme en main et balancez des bastos sur tout ce qui bouge. Attention au type qui se trouve en hauteur ainsi qu'à celui qui est assez loin après un couloir sur la gauche. En effet, il peut vous tirer dessus de l'endroit où il se trouve et ce presque dès que vous serez entré dans la pièce. Plus loin, il y a encore d'autres gars et l'un d'entre eux est armé d'un lance-flammes. Essayez de tuer ce dernier avant qu'il ne lui prenne l'idée de passer de l'autre côté de la coulée de métal. Plus il sera loin et plus il sera facile de le mettre hors jeu.
Une fois qu'il n'y aura plus rien de vivant entre l'endroit d'où vous êtes arrivé et la coulée de métal en fusion, vous pourrez commencer à regarder ce qui se trouve autour de vous. En fait, il n'y a pas grand chose. Prenez votre élan et faites un grand saut pour passer au-dessus de la coulée de métal en fusion.



Montez grâce à l'ascenseur. Comme au niveau précédent, il y a un petit interrupteur rouge.
Vous aurez trois choix. Sur le côté gauche, un escalier descend vers la salle où certains des types vous tiraient dessus il y a peu. À l'intérieur d'une sorte de bureau, vous trouverez David. Parlez-lui plusieurs fois de manière positive pour avoir des renseignements et pour qu'il vous suive.
Retournez à l'ascenseur et prenez le passage où l'on peut voir une porte au bout. Derrière, il n'y a qu'un garde mais surtout des trousses de soins, des grenades et un casque.
Prenez le dernier passage à partir de l'ascenseur. Tout droit, il mène à une porte où il est inscrit "**KEEP OUT**". Donnez l'ordre à David d'ouvrir la porte puisqu'il paraît qu'il est plutôt bon pour crocheter une serrure. Juste derrière, il y a un type alors faites attention à ce que David ne se fasse pas tuer. À l'intérieur, vous trouverez une mitrailleuse, des trousses de soins, un pantalon et des munitions.

MORT OU VIF

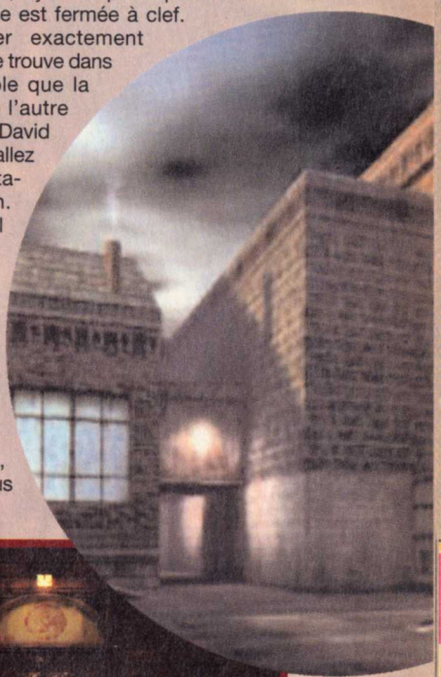
Vous avez besoin de David pour continuer l'histoire. Mais vous devez savoir que si ce dernier meurt, cela n'est pas gravissime. Cela vous empêchera de récupérer une nouvelle arme et des protections. En fait, que vous rameniez David vivant ou que simplement vous alliez dire à sa sœur qu'il est mort ne vous empêchera pas de continuer. Bien entendu, pour savoir qu'il est mort, il faut que vous l'ayez rencontré !



Sortez de cette pièce et prenez le passage sur sa gauche. Dans la salle de contrôle, il y a un personnage devant les instruments. Ne le tuez pas. Toutefois, rapidement, faites le tour du coin pour envoyer Ad Patres les deux gardes qui rôdent. Le jeune gars devant les commandes jaunes ne vous apprendra pas grand-chose de plus qu'auparavant. Mais bon, moralement, ne le tuez pas puisqu'il ne vous veut pas de mal ! Actionnez le petit interrupteur rouge juste à côté du jeune gars et vous verrez une cuve s'élever.
En descendant l'échelle, vous trouverez deux caisses. À l'intérieur de l'une d'elles, vous trouverez une trousse de soins.
Il semble qu'il n'y ait plus grand-chose à faire ici. Autant retourner au bar pour ramener David à sa sœur.

STEELTOWN

Avant d'aller au bar, il y a une petite porte sur votre passage. Elle est fermée à clef. Pour vous situer exactement l'endroit, la porte se trouve dans le même immeuble que la boutique mais de l'autre côté. Demandez à David de l'ouvrir et vous allez récupérer un pantalon et un blouson. Dans les caisses, il y a des munitions et un casque (petite caisse près du pantalon et du blouson).
Ensuite, allez au bar et la barmaid vous donnera une clef. Si David est toujours avec vous, il continuera de vous suivre.



Sortez du bar allez au bureau de Moker. Il s'agit d'une double porte avec son logo dessus qui refusait de s'ouvrir jusqu'à maintenant. Elle se trouve à quelques pas de la porte où vous aviez trouvé des protections grâce à David.
Au guichet, il y a une personne qui n'a pas l'air de s'occuper de vous. Mais dès que vous essaierez de vous promener dans les endroits privés, elle s'énervera. Dans les pièces qui suivent, il n'y a qu'un seul garde en plus. Fouillez les pièces qui se trouvent là pour apprendre que Moker n'est pas dans son bureau.
Descendez l'escalier et cela va être votre fête. Vous déboucherez dans une grande salle qui contient un grand nombre d'ennemis. La plupart d'entre eux sont d'ailleurs sur des passerelles au-dessus de vous ce qui rendra votre boulot encore plus difficile. Il y a tout de même une trousse de soins camouflée dans l'une des caisses.
Passez le rideau de fer vous allez décalquer un type. Derrière lui, il y a une grande salle qui ressemble à celle où vous avez fait un carnage précédemment. Un troupeau de types à calmer vous y attend dont l'un d'entre eux est armé d'un lance-flammes. Au fond de la cour, il y a deux caisses et

Kingpin

vous trouverez une trousse de soins en les cassant.
Bon, maintenant, c'est un peu comme si on était dans un cul-de-sac. Comment faire pour continuer ? Il y a une petite passerelle au-dessus de vous. À l'une de ces extrémités, on peut voir plusieurs barils. Tirez dessus pour qu'ils explosent. Mettez-vous à distance pour ne pas vous faire mal. L'explosion fera tomber la passerelle, ce qui va vous donner l'opportunité de continuer. Encore que ? À présent, il faut rejoindre la porte qui se trouve de l'autre côté. Cela sous-entend que vous allez devoir passer le long de l'une des cuves ou pour être exact sur son rebord. Cela demande une bonne précision si vous ne voulez pas vous faire brûler.
Derrière cette porte, il y a une passerelle et un type qui vous canardera par en dessous. Continuez sur la passerelle jusqu'à une salle à manger. Il reste seulement deux autres gars. L'un est armé et se trouve derrière une grille. Mais pour le moment, passez la passerelle et entrez dans le bureau. Le gros type vous demandera de ne pas le tuer et il vous ouvrira le coffre. C'est cent billets pour avoir eu pitié du gars.

Retournez en arrière voir le type armé d'une mitraillette derrière la grille. Allumez-le avant qu'il n'en ait l'idée Il y a une toute petite caisse avec une trousse de soins à l'endroit où il se trouvait.
Il n'y a plus qu'à ouvrir la porte pour arriver sur le toit. Continuez à suivre le chemin pour passer à la suite.

MOKER SHIPPING

SAUVEGARDE **KP-Moker Shipping.zip**

Derrière la porte où il est écrit "**KEEP OUT**", vous trouverez tout ce qu'il faut pour organiser vos prochains combats. C'est en effet casque, blouson, trousse de soins, munitions en tout genre et surtout un lance-roquettes.
À deux pas de là, il y a une voie ferrée et trois types qui vous attendent. Je vous conseille de ne pas être gourmand et de garder vos roquettes pour autre chose.
Vous finirez par arriver dans une pièce avec deux barils et une porte de chaque côté. Les deux portes mènent vers deux pièces qui sont reliées par des rideaux de fer. Je vous conseille de passer par celle de gauche. En effet, vous arriverez dans un endroit beaucoup plus grand et qui vous donnera la possibilité de mieux vous battre contre tous les gars qui

vont vous tomber dessus. L'un d'entre eux est sûrement le chef puisqu'il est armé d'un lance-flammes mais surtout a plus de cent dollars sur lui.
Une fois que vous les aurez tous tués, vous allez prendre un train au vol.

DERAILED

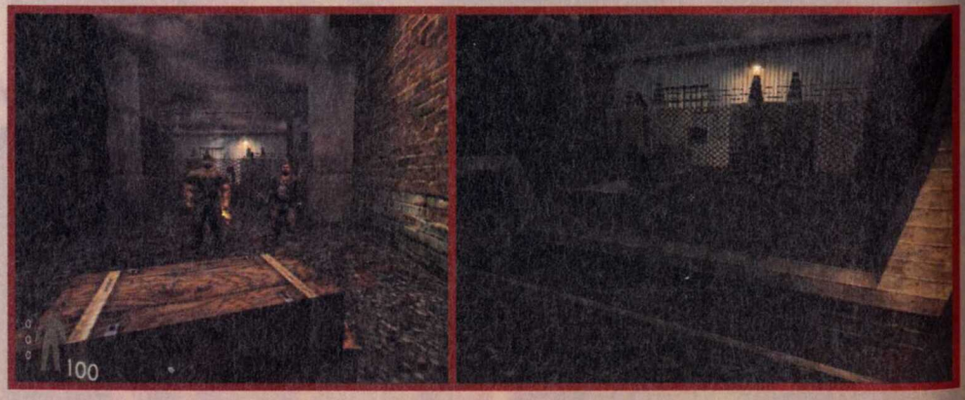
SAUVEGARDE **KP-Derailed.zip**

Après le voyage ferroviaire qui se finit plutôt mal, vous allez reprendre vos esprits. Dès que vous sortez du wagon, un garde vous tire dessus. De toutes façons, même si vous restez dans le wagon, le garde finira par ouvrir la porte et par vous tirer dessus. Il y a en fait deux gardes mais leurs rondes sont différentes autour des wagons, ce qui fait que généralement, vous n'en rencontrez qu'un seul à la fois.

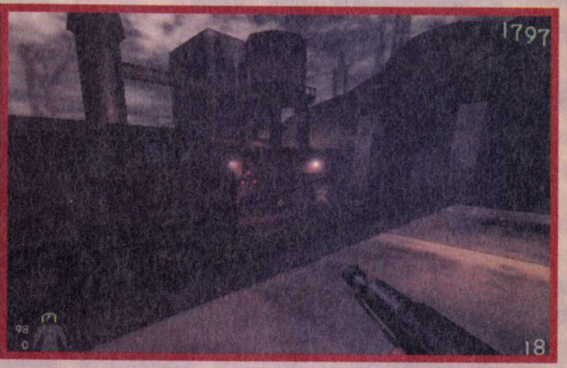
À l'intérieur du wagon, vous trouverez deux trousses de soins, un fusil à pompe et une mitraillette. Vous avez déjà ces armes mais cela vous donnera des munitions supplémentaires.
Dans le wagon suivant, vous pouvez trouver encore une mitraillette mais aussi un casque et un blouson. Regardez des deux côtés des wagons. Il y a un passage qui ressemble un peu à un tunnel de mines. Ne remontez pas le tunnel ferroviaire et prenez ce passage. Rengainez votre arme avant d'aller voir les deux cheminots autour du feu de bois. Ils vous apprendront pas mal de choses.

Sautez le grillage à l'endroit où il est endommagé et sautez de l'autre côté du canal. Faites très attention car la clôture de l'autre côté est électrifiée. Actionnez la roue pour ouvrir la porte des égouts.
Une fois dans les égouts, il y a toujours un interrupteur avant et après les portes qui permettent de les ouvrir ou de les fermer. Continuer jusqu'à l'échelle. Si vous allez plus loin, vous ne pourrez pas ouvrir la porte. Actionnez l'interrupteur avant de monter à l'échelle. En haut, il y a deux mécanismes pour ouvrir des portes d'égouts. Il manque la roue de celui où il est indiqué "**EAST D51**". Il va falloir trouver un moyen pour l'actionner.

Passez la porte suivante et vous trouverez des munitions et une trousse de soins. Vous en trouverez deux autres en passant la porte suivante et en cassant les caisses sur le sol. Continuez et vous vous retrouverez dans le tunnel ferroviaire. À l'endroit où vous débouchez, il y a un wagon qui vous empêche de continuer d'un côté du tunnel. Remontez le tunnel dans l'autre sens et vous vous retrouverez à votre point de départ.
Cherchez une espèce de roue entre deux wagons. Si vous l'actionnez, vous allez détacher les deux wagons et l'un d'eux s'engouffrera dans le tunnel. Il part du côté où vous ne pouviez plus continuer. À mon avis, il va déblayer un peu le chemin.
Suivez le wagon pour aboutir dans une partie du tunnel que vous ne connaissez pas encore. Il y a là trois gars que vous devrez mettre hors circuit.Dans une petite pièce, il y a un panneau où est écrit "**NORTH J55**". Par terre, vous trouverez une roue que vous allez pouvoir utiliser pour actionner celui qui était cassé.



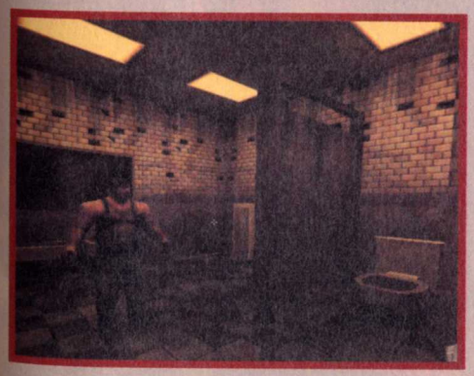
Avant de repartir, passez sous le wagon qui est sous les gravats. Rampez en dessous et allez vers la gauche. Il vous sera alors possible d'entrer à l'intérieur. Il contient un blouson, un pantalon et des munitions.`
Retournez dans la pièce où l'on peut descendre dans les égouts par l'échelle. Utilisez la roue pour réparer le mécanisme ce qui permet d'ouvrir la porte "**EAST D51**" Descendez l'échelle et continuez.



DARK PASSAGE

SAUVEGARDE **KP-Dark Passage.zip**

Sortez du tunnel et vous serez devant une étendue d'eau. Vous pouvez éviter de nager simplement en passant sur le côté du trou pour atteindre l'échelle qui se trouve en face. Attention, nous allons être obligés de passer sur une voie ferrée qui n'est pas désaffectée. Il y a donc des trains qui passent par là.
Montez et traversez le pont pour entrer dans le tunnel. La première ouverture sur la gauche que vous rencontrerez est un bon abri au cas où un train passe. D'ailleurs, le type qui s'est caché là ne s'y est pas trompé. Tuez-le et il devrait y avoir un autre gars qui viendra à sa rescousse par le tunnel.
Continuez et vous trouverez un autre abri sur la droite. Vous y trouverez deux personnes à décalquer. Continuez jusqu'à sortir du tunnel. C'est un peu comme s'il n'y avait aucun moyen de continuer.



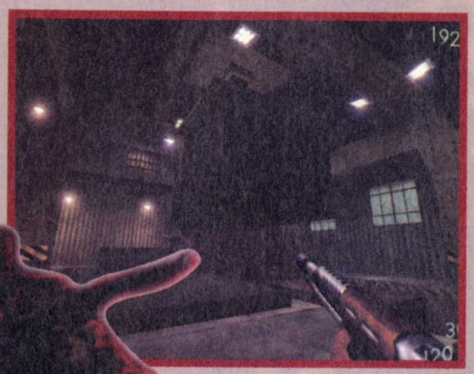
Sautez du pont pour tomber dans l'eau. Vous trouverez un petit passage avec un escalier. Montez tout en haut pour trouver une brèche qui mène à une salle où un escalier est endommagé.
Pas la peine de passer la porte, elle vous mène à l'un des abris dans le tunnel d'où vous venez. Poussez ou tirez l'une des caisses près de l'escalier pour remplacer les marches endommagées. Sautez sur la caisse puis de là, vous pourrez atteindre les autres marches.
La salle suivante contient des trousses de soins, des munitions et une mitraillette. Tout aussi intéressant, il y a deux interrupteurs sur le mur. L'un est cassé mais rien ne vous empêche d'actionner l'autre. D'ailleurs, si vous voulez continuer, c'est vivement conseillé.
Passez la porte et vous serez ramené au second abri du tunnel. Continuez sur la droite pour ressortir et vous pourrez vous apercevoir que la barrière qui vous empêchait d'entrer dans le tunnel suivant est à présent levée.

Passez le tunnel et vous rencontrerez trois vilaines personnes à qui vous devrez mettre du plomb dans l'aile. À l'endroit où ils étaient, grimpez sur le plus gros tas de caisses. Cela vous permettra de sauter sur l'un des rebords de la voie ferrée où vous pourrez prendre des trousses de soins et des munitions diverses.
Continuez dans le tunnel toujours en faisant attention aux trains qui passent. Pour cela, il y a des abris qui la plupart du temps sont habités. Au troisième abri, ouvrez la porte. Vous rencontrerez un couple agressif. Mais une fois mort, vous serez dans une caverne d'Ali Baba. Casque, blouson, pantalon et munitions sont à votre disposition. N'oubliez pas le haut des étagères avec de l'argent, des roquettes et un sac plein de munitions. Prenez la porte suivante et après un couloir qui longe le tunnel derrière un grillage, vous trouverez une autre salle avec des trousses de soins, un pied-de-biche et une lampe torche. Cassez les deux caisses pour trouver des roquettes. Il y a encore une porte mais elle ramène au premier abri du tunnel. Je vous conseille pour éviter les trains de rebrousser chemin.
À la sortie du tunnel, vous êtes attendu par trois gars dont l'un se trouve en hauteur armé d'un lance-grenades. **Après leur mort**, activez l'interrupteur qui se trouve près de la porte grillagée à deux battants. Juste derrière la porte, il y a une échelle qui vous permet de monter chercher le lance-grenades de votre adversaire, ce qui vous donnera quelques projectiles supplémentaires. Il n'y a plus qu'à redescendre et actionnez les interrupteurs pour passer les grandes portes.

TRAINYARDS

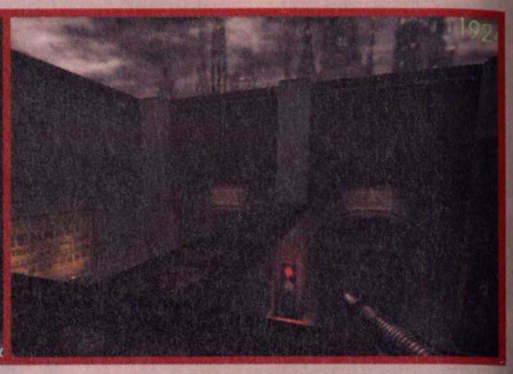
SAUVEGARDE **KP-Trainyards.zip**

Ouvrez la grande porte et tuez les deux gardes qui se promènent aux alentours. Montez le petit escalier pour marcher sur le rebord puis grimpez la grande échelle.



Dans la salle de contrôle, vous trouverez des munitions et des trousses de soins. Actionnez le levier pour que la grue déplace l'un des containers. Vous pourrez alors entrer à l'intérieur du container qui est resté sur le train. À l'intérieur, les caisses contiennent un casque, un blouson et un pantalon.
Sautez à présent sur l'autre côté du quai de débarquement et vous trouverez une petite porte.
Dans la zone suivante, plusieurs wagons sont entreposés et trois gardes sont là pour les surveiller. Tuez les gardes dont l'un d'eux se trouve à un endroit

Kingpin



pour le moment inaccessible. Ensuite, ouvrez la porte du wagon qui se trouve sur la voie centrale. À l'intérieur, vous pourrez prendre un blouson, un pantalon et une trousse de soins.

Grimpez sur le wagon où vous avez trouvé les caisses. Il y a une échelle qui vous permet de monter dessus. Ensuite, sautez sur le toit des autres wagons pour atteindre l'endroit où se trouvait l'un des gardes.
Dans le dépot de caisses, l'un des passages vous ramène vers l'endroit où se trouvait une porte fermée juste avant d'arriver dans la cour où les wagons étaient entreposés. Cela ne sera pas grand chose d'aller par là. Descendez l'échelle. Sur l'un des empilements de caisses recouvert d'une bâche, il y a deux petites caisses contenant des grenades. Pour les atteindre, tirez l'une des caisses dans le coin où se trouvent d'autres caisses. Vous pourrez sauter sur la caisse que vous venez de tirer, ensuite sur les caisses un peu plus grandes, ce qui vous permettra de grimper sur les caisses bâchées.

Dès que vous sortez de cette salle par la petite porte, vous allez vous faire tirer dessus par deux types qui se trouvent derrière une clôture grillagée. Les coups de feu vont d'ailleurs attirer un autre gars armé d'un lance-grenades.
Suivez la voie jusqu'à un interrupteur avec un petit voyant rouge au- dessus. Actionnez-le et la grande porte métallique s'ouvrira pour vous permettre de continuer.

Dans la zone qui suit, vous aurez encore affaire à trois gardes. L'un d'entre eux est armé d'un lance-grenades. En fait, sur les trois, deux sont en hauteur sur des passerelles métalliques. Ils ne descendront que s'ils ne peuvent plus vous tirer dessus. Au fond, il y a deux wagons. Détachez-les en actionnant la roue qui se trouve entre les deux pour que celui avec l'échelle se mette à rouler. Montez sur le wagon. De là, vous pourrez sauter sur le quai où sont les caisses ou sur le quai où en apparence il n'y a rien. En fait, il n'y a que l'interrupteur de la grosse porte par laquelle vous venez d'arriver. .
Normalement, deux autres gardes devraient venir vous ennuyer dès que vous arriverez sur le quai où sont les caisses. Ils sortent par la petite porte blanche.
Passez la petite porte blanche. Vous arriverez dans une salle où un type est face à une table. Éliminez-le puis, à l'intérieur, vous apprendrez qu'il vous manque un fusible. Dans cette salle, on peut trouver une trousse de soins et des munitions.
Retournez en arrière sur le quai. Passez par le rideau de fer métallique. Ignorez le monte-charge. Par contre, préparez-vous à un dur combat dans l'entrepôt suivant. Ils sont trois à garder les lieux.
Des trois rideaux de fer, un seul s'ouvre. Il donne directement sur la porte d'un wagon. Ouvrez-la et si vous allumez votre lampe, vous trouverez un blouson, un casque, un pantalon et des munitions.

Allez vers le panneau de contrôle où il y a un panneau "**NO CLIMBING ON THE HOOKS**". Actionnez deux fois le levier de gauche pour déplacer le crochet le plus proche et le placer au milieu de la salle. Grimpez sur la chaîne du crochet pour atteindre la salle qui se trouve au-dessus où vous trouverez le fusible et deux trousses de soins.
Pour redescendre, vous pouvez prendre la porte et utiliser le monte-charge. Ou alors vous laisser tomber par la petite ouverture carrée sur une grande pile de caisses ou alors redescendre par la chaîne du crochet. Quoiqu'il arrive, vous arriverez plus ou moins au même endroit.
Retournez dans la salle où il manquait un fusible pour installer celui que vous venez de trouver. Cela dépliera l'échelle qui se trouve sur la gauche de l'emplacement où vous avez mis le fusible.

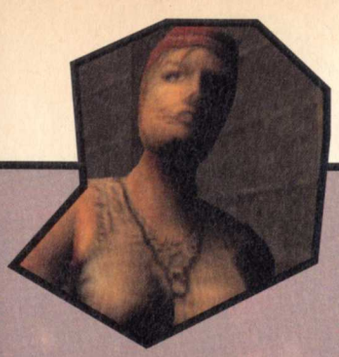
Montez l'échelle et traversez la passerelle. Il y a souvent une femme armée de l'autre côté. Au milieu de la passerelle, il y a une sorte de poutre. Sautez pour monter dessus et vous trouverez des munitions de chaque côté.
Descendez l'escalier en bois qui a l'air mal en point. Juste en dessous, vous trouverez des munitions.
Continuez et au bout d'une ruelle, vous rencontrerez quatre gardes dont l'un d'eux est armé d'un lance-roquettes. Attention, donc! Continuez dans le tunnel ferroviaire et après l'ouverture d'une grosse porte métallique, vous passerez dans une autre zone.

DÉPOT

SAUVEGARDE **KP-Depot.zip**

Dessoudez les trois gardes qui se trouvent près des wagons. Avant de monter l'escalier, n'oubliez pas de casser les trois caisses qui se trouvent sur la droite pour obtenir des trousses de soins.

Montez l'escalier et faites des trous dans le type qui est face aux commandes d'aiguillage. Il y a quatre trousses de soins à récupérer. Jetez un œil au panneau de commandes pour voir trois leviers. Actionnez les trois et redescendez.
Normalement, vous serez coincé mais si vous regardez autour du second wagon, vous verrez deux gardes. Il sera plus facile de les tuer sans qu'ils ne puissent approcher. Il n'y aura plus qu'à remonter dans la salle de contrôle pour activer le levier du milieu.



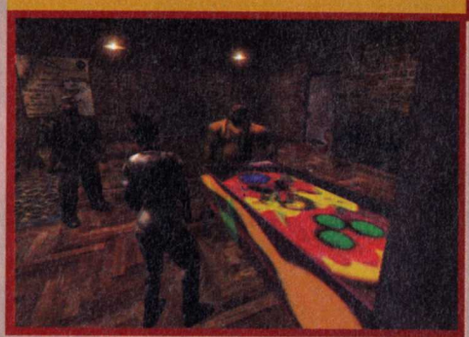
Maintenant que le wagon le plus éloigné a bougé, il est possible d'emprunter un nouveau tunnel.
Plus loin, c'est un festival de grenades. En effet, il y a deux lanceurs de grenades et ils ne se gênent pas pour faire un feu d'artifice. Restez dans le tunnel et éliminez le premier garde. Les autres seront attirés et les lanceurs de grenades vont en tuer pour vous. Situation surréaliste qui arrange bien vos affaires. Lorsque l'ambiance se sera calmée, vous n'aurez plus qu'à finir le ménage.

Grimpez sur le wagon en bois qui est engagé dans un tunnel. Une fois sur le toit, vous verrez qu'il y a un passage. Accroupissez-vous pour passer de l'autre côté et descendre pour entrer dans le wagon. Trois trousses de soins, un pantalon, un casque, un blouson, une grenade et des roquettes vous y attendent. Ressortez en utilisant l'échelle qui se trouve sur le côté du wagon. Montez sur les deux wagons en métal au milieu. Vous pourrez de cet endroit sauter sur des caisses pour obtenir des cartouches pour le fusil à pompe mais aussi deux trousses de soins.
Passez les rideaux de fer pour arriver dans un entrepôt empli de caisses et gardé par un seul type plutôt résistant. En déplaçant les caisses, vous pourrez grimper sur les autres pour obtenir des munitions et des trousses de soins. Et puis, si vous cassez les caisses que l'on peut déplacer, vous trouverez encore de nouvelles trousses de soins.

Montez l'échelle pour arriver dans le bureau de l'entrepôt. Sur un panneau, vous verrez deux interrupteurs. En réalité, il n'y a que celui de droite qui

LE TEST DES JOKERS

Il y a un moyen d'éviter les problèmes, c'est de shooter les trois types avec un pistolet silencieux. Si vous en avez un, pas de problème, les Jokers n'entendront pas le bruit de l'arme et donc penseront que vous avez réussi le test comme un dur de dur ! Le seul inconvénient est que le silencieux n'est plus utilisable après un certain nombre de tirs.
Un autre truc amusant, c'est d'attirer les types sur la voie ferrée. On peut souvent voir les types se faire écrabouiller par le métro. C'est un peu risqué puisque vous risquez vous aussi de vous faire écraser. Mais c'est un moyen qui peut être moins risqué que d'attaquer au pied-de- biche. Et puis, sur la voie avec les canalisations, si vous grimpez sur un tuyau, il y a peu de chance pour que le type puisse vous faire du mal.



fonctionne. Activez-le et ce faisant, vous allez déverrouiller l'un des deux rideaux de fer qui se trouvaient de l'autre côté du quai.
Retournez du côté des wagons et ouvrez le rideau de fer qui se trouve de l'autre côté. Il y a là deux caisses que l'on peut casser et qui contiennent des trousses de soins. Mais deux gardes viendront vous ennuyer alors tuez-les avant de casser les caisses. Les gardes ne sont pas dans la pièce où vous entrez mais dans le couloir qui suit et viendront assez rapidement. Ne passez pas dans le couloir avant d'avoir cassé les caisses. Vous risquez d'avoir besoin des trousses de soins plus tard.
Entrez dans le couloir et n'allez pas trop vite. À un endroit vous verrez des arches. Balancez quelques grenades pour éliminer la résistance. Une fois que tous les ennemis seront morts, vous prendrez le train pour Radio City.

RADIO CITY STATION

SAUVEGARDE **KP-Radio City Station.zip**

Rangez vos armes, vous êtes dans une gare et personne ne va vous marcher sur les pieds ici. Montez l'escalator et parlez aux deux membres du gang

des Jokers. Pour rejoindre leur gang, vous allez devoir casser la tête de trois types du gang rival mais seulement avec un pied-de-biche.
Ne sortez pas de la gare pour le moment et donc ne montez pas les escaliers mais prenez l'autre passage. Celui qui mène à une porte où il est écrit "**MAINTENANCE**"..
À l'intérieur, tuez le type avec l'arme que vous voulez, cela n'a pas d'importance. Prenez les trois trousses de soins et la lampe torche. La porte suivante est fermée. Appuyez sur le bouton bleu sur le panneau de contrôle pour l'ouvrir.
Descendez l'escalier jusqu'à la grille d'aération. Cassez-la et entrez dans le conduit. Vous allez déboucher dans un tunnel où des métros passent régulièrement. Donc, mettez-vous sur le côté quand ils arrivent sans quoi vous finirez en petits morceaux.
Vous trouverez les trois membres du gang rival en montant sur une passerelle un peu plus loin qui permet d'accéder à plusieurs couloirs. En tuant l'un d'entre eux, vous pourrez récupérer une trousse de soins.
Une fois que vous leur avez défoncé le crâne, il faut trouver un moyen de ressortir d'ici. Sur la petite passerelle dans le repaire de l'autre gang, sautez sur les tuyaux et marchez dessus jusqu'à un passage où les barreaux ont été arrachés. Vous déboucherez dans une autre partie du tunnel. Grimpez sur la passerelle qui se trouve non loin de là. Celle où l'on peut entrer dans un couloir. Puis sautez en prenant de l'élan dans le couloir sur les tuyaux qui se trouvent en face pour atteindre la grille d'aération. Cassez-la puis suivez le chemin jusqu'à la prochaine grille d'aération et ainsi de suite jusqu'à retourner dans les couloirs de la gare.
Vous arrivez près d'une grande porte. Ne l'ouvrez pas et allez de l'autre côté pour parler avec les

Kingpin

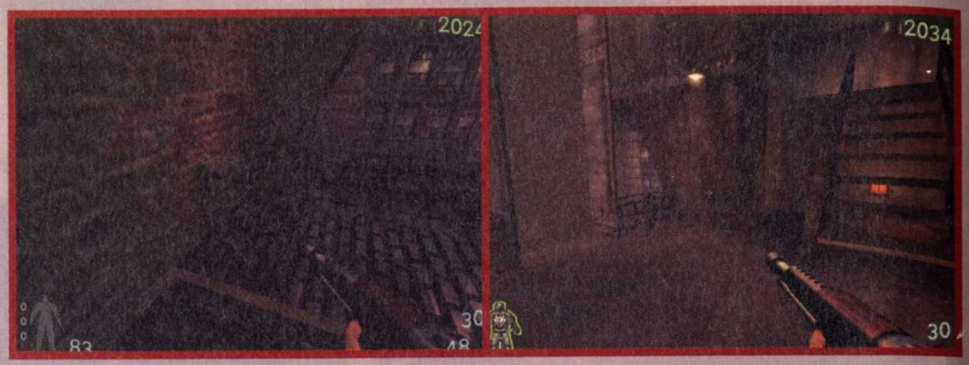
Jokers. Ils se joindront à vous. À ce moment-là, retournez à la grande porte qui vous permettra de sortir de la gare.

ENTER THE DRAGONS

SAUVEGARDE **KP-Enter The Dragons.zip**

Montez l'escalier et vous rencontrerez un autre membre des Jokers dans le hall. Il ne viendra pas avec vous puisque vous avez déjà deux Jokers avec vous. De l'autre côté, il y a deux femmes.
Sortez dehors et là, les balles vont voler dans tous les sens. Si vous perdez l'un des Jokers qui est avec vous, retournez chercher celui qui ne voulait pas vous suivre près du grand escalier.
Donc, sortez de la gare et commencez à faire le ménage dans les rues alentour. Je vous conseille de passer par la droite. Vous ne devez donc pas rencontrer de voitures. Et, à un moment, vous arriverez dans une rue avec trois escaliers de secours. Les combats ici vont être pour le moins violents.

Montez l'échelle de l'escalier de secours qui est tout seul de son côté de la rue. Tout en haut, vous verrez du linge en train de sécher. Il est possible d'utiliser le fil du linge pour traverser et atteindre



l'escalier en face. Vous pourrez y prendre deux trousses de soins et un casque.
Redescendez et montez au dernier escalier de secours. Tout en haut, sautez sur la rambarde pour ensuite atteindre le toit de l'immeuble qui se trouve sur le côté. Il n'y a plus qu'à descendre l'escalier. Il doit y avoir une nana qui le garde.

Continuez jusqu'à une intersection où il y a un garde. Tuez-le puis allez sur votre droite. Tout au bout des passerelles lorsque vous ne pourrez plus avancer, il y a un levier sur le mur. Actionnez-le puis retournez en arrière pour continuer votre entreprise d'éradication.
Passez un peu partout sur les passerelles ce qui vous donnera l'opportunité de canarder pas mal de monde vu de dessus pour une fois. À un endroit, il y a une passerelle qui mène à un escalier qui descend vers un rideau de fer (mais à présent, il est levé donc on ne peut pas vraiment le voir). En fait, le levier que vous actionnez auparavant permet d'ouvrir cette porte. Bien qu'en temps normal, elle a tendance à s'ouvrir et à se refermer sans raison. Traversez le pont et vous trouverez un nouvel interrupteur mais aussi un grand nombre de trousses de soins, un casque, un pantalon et un blouson.

Remontez et vous avez dû voir cette espèce de conduit ouvert vertical. En réalité, il s'agit d'une passerelle. Actionnez l'interrupteur sur le côté et elle s'abaissera.

Plus grand-chose à faire si ce n'est trouver la sortie. En bas, l'une des rues se termine sur un rideau de fer. Allez-y et actionnez l'interrupteur qui se trouve juste avant pour l'ouvrir.

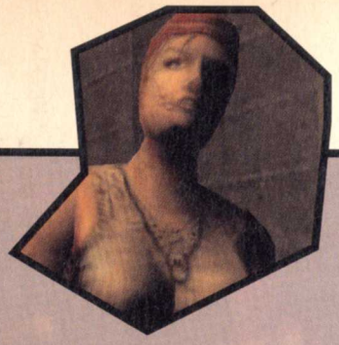
GAGNEZ une DREAMCAST
+ LE JEU DE VOTRE CHOIX

EN JOUANT SUR LE
3615 PC SOLUCES*
ET AU
08 36 68 14 16**

RETROUVEZ AUSSI NOS MILLIERS D'ASTUCES
ET LES SOLUTIONS COMPLETES DES DERNIERS HITS PC
ROGUE SPEAR / SOUL REAVER / DRIVER / SHADOWMAN / AZTEC / ATLANTIS...

* 3615 : une DREAMCAST + 1 PAL jeu au choix - ** 3668 une DREAMCAST + SEGA RALLY 2

Concours organisé du 1er au 30/11/99 • 3615-3668 : 2,23 F/mn • © 1999 Sega Enterprises, Ltd. •
Photos non contractuelles • Dreamcast™ disponible à la vente le 14/10/99



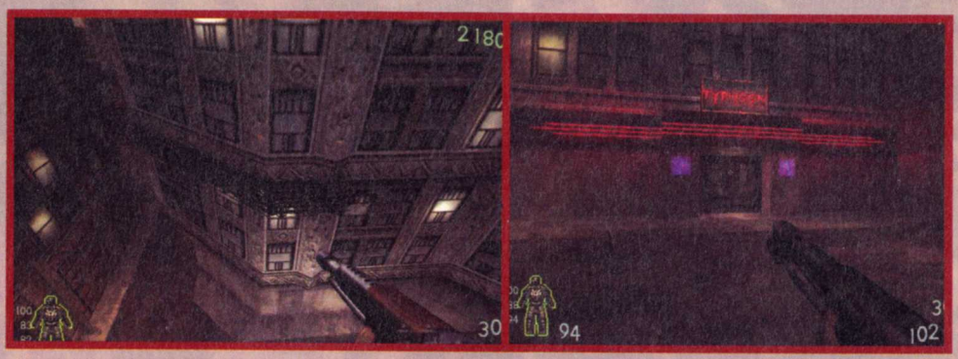
STREETS OF FIRE

SAUVEGARDE **KP-Streets Of Fire.zip**

Après le rideau de fer, vous allez rencontrer deux tireurs qui passeront le coin de la rue juste en face de vous. La plupart du temps, on a tendance à tuer un membre du gang des Jokers qui se trouve dans la rue sur le côté du marchand de journaux. Si vous ne tirez pas dessus, il pourra se joindre à vous.
Une fois que vous aurez passé le coin, ce sera trois nouvelles sales gueules à envoyer au cimetière. L'une d'entre elles a un lance-roquettes, il faut donc l'éliminer rapidement.

Continuez jusqu'au bout de la rue. Après être passé à côté du bar, vous allez trouver une petite porte. Ouvrez-la après avoir rangé vos armes. Parlez avec la nana qui se trouve là et elle vous donnera quelques renseignements. Ensuite, vous aurez le choix entre monter sur le toit ou descendre vers les sous-sols.
Descendez l'escalier et juste en dessous, il y a un petit tunnel. Rampez à l'intérieur et vous trouverez une planque avec blouson, casque, pantalon, trousses de soins et diverses munitions.

Montez l'escalier jusqu'à la porte qui mène au toit. Il y a un ennemi qui ne sortira de sa cachette que lorsque vous serez passé pour mieux vous surprendre. Pour éviter cela, tirez en l'air pour bien lui montrer que vous êtes là. Ensuite, retournez dans l'escalier pour l'attendre. Parfois, il vous suit et d'autres fois, il monte l'escalier.



Montez l'échelle sur l'affiche et marchez doucement sur le rebord pour atteindre la terrasse. Vous n'avez pas d'ailes et pourtant, il va falloir exécuter un saut impressionnant pour traverser la rue et vous réceptionner sur une passerelle de l'autre côté.

Suivez la passerelle et vous aurez affaire à un lance-roquettes de l'autre côté de la rue ainsi qu'à une nana armée. Sautez une fois de plus pour passer de l'autre côté de la rue et allez à l'endroit où se trouvait le type avec le lance-roquettes. Il y a des caisses qui contiennent des trousses de soins et un pantalon. En réalité, nous ne sommes pas vraiment obligés de sauter de l'autre côté de la rue ici. Il y a un interrupteur qui permet d'abaisser un pont.

Néanmoins, dans le feu de l'action, il est parfois préférable de se jeter de l'autre côté plutôt que d'attendre d'être refroidi !
Prenez le passage et vous arriverez à une porte coulissante à deux battants de laquelle va surgir un assaillant. Éliminez-le. En descendant l'escalier, vous arriverez dans la rue par une porte qui était fermée auparavant. Passez la dernière porte et vous passerez un pont défendu par un lance-grenades. De l'autre côté de la rue, il y a un ennemi que vous pouvez descendre sans risque de l'endroit où vous êtes. Il n'y a plus alors qu'à continuer tout droit pour entrer dans l'ascenseur.

SKYTRAM STATION

SAUVEGARDE **KP-Skytram Station.zip**

Allez tout droit pour trouver un camion. Il transporte des caisses avec des munitions et une trousse de soins.
Retournez en arrière et continuez par le seul passage possible. Plus loin, vous aurez à combattre trois types. Regardez à l'intérieur de la benne à ordures pour trouver vingt-cinq dollars. Vous finirez par trouver une cage d'escalier après être sorti dans la rue. Montez et vous trouverez une porte où il est écrit "**KEEP OUT**". Entrez et tuez le garde. Cassez la porte au pied-de-biche et vous pourrez vous approprier un lance-grenades, une mitrailleuse modifiée, une mitraillette, deux cent cinquante dollars, des munitions diverses, des trousses de soins, un casque, un pantalon et deux blousons.
Montez l'escalier et vous finirez par arriver dans une rue avec des enseignes asiatiques. Faites le ménage autour de vous. Il y a un ascenseur sur la gauche et une porte sur la droite. En gros, les deux chemins mènent au même endroit. Donc que ce soit par l'escalier ou l'ascenseur, montez et vous trouverez un bar qui se nomme le "**TYPHOON**".

TYPHOON

Payez les dix dollars d'usage et entrez dans le bar. Passez dans les pièces qui se trouvent sur le côté. Dans l'une d'elles un mec va vous vendre un ticket pour Central Tower et cela vous coûtera cinquante dollars. Achetez-le car vous en aurez besoin pour continuer.

De l'autre côté, il y a deux portes. Celle où il est écrit "**KEEP OUT**" est impossible à ouvrir. Passez l'autre et descendez l'escalier. Parlez avec le Joker et il vous suivra. Il n'y a plus qu'à ressortir du bar en passant le rideau de fer.

SKYTRAM STATION

Allez sur la gauche et vous passerez à côté d'une cabine téléphonique. Le téléphone se met justement à sonner.

Kingpin

Humm ? Bizarre ! Si vous répondez en entrant dans la cabine, vous êtes mort. En effet, il y a une bombe à l'intérieur. La situation est amusante mais il est préférable de continuer plutôt que de se faire sauter la gueule.
Continuez jusqu'à la porte qui se trouve à deux pas. Avec le ticket, vous pourrez passer. Utilisez-le sur le boîtier à droite de la porte.
Une fois à l'intérieur, pour passer, vous devrez monter sur la rambarde puis à l'intérieur du passage qui se trouve de l'autre côté. Là, entrez du côté du passage où il y a une bouche d'égouts.

CENTRAL TOWERS

SAUVEGARDE **KP-Central Towers.zip**

Les deux premiers gars que vous allez rencontrer dans les égouts sont limite inconscients. Ils sont simplement armés de matraques et pourtant ils vous attaquent.
Dès que vous sortez du tunnel, vous êtes attendu par plusieurs types dont deux lance-roquettes. Éliminez ces gars-là. Montez sur le pont où se trouvaient les lance-roquettes grâce à l'échelle puis en faisant le tour. Ouvrez le rideau de fer et après une autre porte, vous serez dans une réserve emplie de munitions, armes et trousses de soins. On y trouve aussi dans les caisses deux casques, deux blousons et deux pantalons.

Ressortez et quel que soit le chemin que vous empruntez, vous allez contourner le gratte-ciel pour trouver sa porte principale. D'ailleurs, dès que vous arrivez, un grand nombre de gardes sortent de l'immeuble pour vous expliquer que vous n'êtes pas le bienvenu. Faites très attention car lorsque vous arrivez, les deux portes du gratte-ciel sont de côté par rapport à vous ou si vous marchez vite derrière vous.
À votre place, je retournerais à la réserve me faire une santé avant d'entrer dans l'immeuble. En effet, ça ne va pas rigoler lorsque vous rencontrerez ce qui suit. Entrez par l'une des deux portes de l'immeuble puis traversez le hall jusqu'à la grande porte à double-battants.

UNE QUESTION DE MORALE ?

KINGPIN ne présente pas un monde où la morale a vraiment sa place. C'est donc à vous de décider si vous allez jouer de la manière la plus dure ou pas.
Dès que vous avez refroidi un gars, pensez à toujours lui fouiller les poches. On trouve presque toujours de la menue monnaie. Dans certains niveaux, vos ennemis semblent fauchés comme les blés mais l'argent est très important dans ce jeu, alors même si vous ne trouvez rien après avoir fouillé plusieurs dizaines de sales types, continuez à le faire. On a parfois de bonnes surprises.
Si vous décidez d'être la pire des ordures, vous devez savoir qu'en dehors des bars, il est possible de trucider absolument toutes les personnes que vous rencontrerez. Et les personnes en question ont souvent du pognon dans les poches. Dans ce cas, vous tuez seulement pour l'argent. À vous de voir !

CRYSTAL PALACE EAST

SAUVEGARDE **KP-Crystal Palace East.zip**

Dans le hall où vous arrivez, il y a deux ascenseurs. Mais contournez- les et vous trouverez deux types très résistants armés respectivement d'un lance-flammes et d'une mitrailleuse.
À présent, vous avez le choix, soit vous prenez l'ascenseur et cela va être beaucoup plus dur. Soit, vous montez par les escaliers ce que je vous conseille fortement.
Quoiqu'il arrive, si vous appelez l'ascenseur, un type vous surprendra à l'intérieur. Tuez-le. Ensuite, vous pourrez monter avec l'ascenseur.
Mais, donc, il est préférable d'utiliser les escaliers. Ouvrez la petite porte qui se trouve derrière les deux ascenseurs là où se trouvaient les deux gardes et passez sous l'escalier pour trouver deux réserves

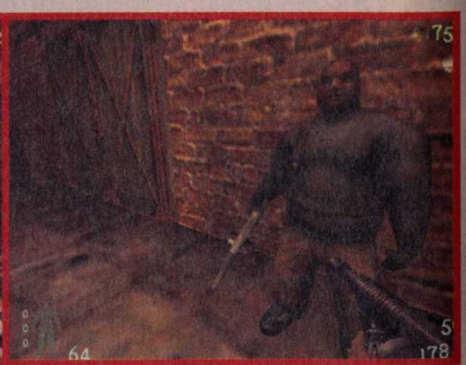
avec des protections et des munitions.
Montez l'escalier pour trouver une autre réserve au premier étage qui, elle, est protégée par un malfrat en costard cravate du même acabit que ceux que vous avez rencontrés dans le hall.
Sous l'escalier qui va vers l'étage supérieur, il y a deux autres caisses qui contiennent des grenades et une trousse de soins.

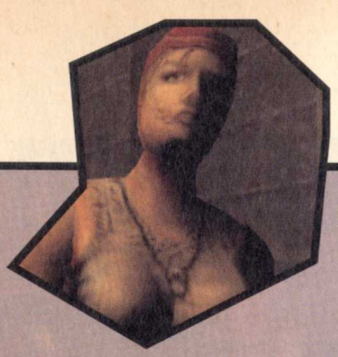
Continuez à monter pour arriver dans un très grand hall. Ils sont quatre ou cinq armés de lance-grenades, lance-roquettes et mitrailleuses, ici ! Parmi eux se trouve Blanco. Tuez-les tous. C'est à cet endroit que vous aurez mené l'ascenseur sauf que vous auriez été une véritable cible pour tout le monde ! En passant par l'escalier, vous les prenez à revers.
Maintenant que le silence est revenu à cet étage, il ne reste qu'une seule possibilité. Prendre l'ascenseur pour aller faire voir le chef de cette bande de malfrats. Bien entendu, si vous avez souffert, je vous conseille de retourner dans les différentes réserves pour glaner les trousses de soins, protections et munitions restantes.

CRYSTAL PALACE WEST

SAUVEGARDE **KP-Crystal Palace West-1.zip**

Sortez de l'ascenseur jusqu'à une intersection où une grille se referme à votre arrivée. On peut d'ailleurs voir un chien s'approcher derrière. Tuez-le puisque vous êtes hors de sa portée.
Avant de foncer bille en tête, il faut reconnaître les lieux. Sans quoi, vous êtes mort. N'allez pas tout de suite sur votre droite. Prenez le passage de gauche. Vous verrez deux portes inaccessibles à cause de deux grilles. C'est dans la salle qui se trouve der-





rière ces portes que le combat final aura lieu. De chaque côté, il y a un passage qui mène à un sous-sol avec deux réserves bourrées de munitions, protections et trousses de soins. Cassez les caisses qui se trouvent sur le sol. Faites-le maintenant car ensuite il n'est pas certain que vous en aurez le temps. Je vous laisse donc imaginer la suite des événements.
À présent, remontez et retournez à la grille avec le cadavre de chien (vous l'avez tué, hein ?). Prenez le dernier passage et le chef des gangsters va vous prédire un mauvais avenir. En effet, une fois qu'il a disparu, les lieux sont infestés de malfrats puissamment armés et de chiens. Les grilles se sont ouvertes et une grille est descendue pour vous empêcher de retourner à l'ascenseur.

Avant de vous attaquer au chef, éliminez tous les chiens et malfrats qui traînent dans les couloirs. Donc, n'ouvrez jamais une porte en bois. Normalement, il n'y a aucune porte à ouvrir à moins de vouloir affronter le chef.

SAUVEGARDE **KP-Crystal Palace West-2.zip**

Après un énorme carnage, vous avez encore certainement quelques trousses de soins en réserve et de toutes façons d'énormes quantités de munitions. Il est donc temps d'aller griller la gueule du chef. Dans la salle, il n'est pas seul. Il est accompagné de sa nana qui est invulnérable. En gros, ne perdez pas de temps à tirer dessus. Il faut donc exploser le chef tout en évitant de prendre des dégâts. De toutes façons, à tout moment, vous pouvez sortir de la pièce et retourner à la réserve pour y prendre de quoi vous ravitailler.

Lorsque vous aurez tué le chef, sa nana s'enfuira en hélicoptère en vous promettant de revenir. Pas grave, l'essentiel pour le moment, c'est que c'est vous qui comptez les billets à présent ! Vous êtes devenu le patron du crime !

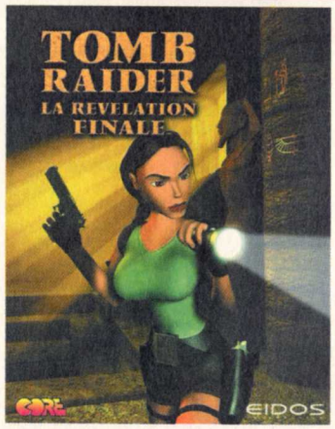
Arioch (ariochld@aol.com)

EN VENTE À PARTIR DU 8 DÉCEMBRE

15 SOLUTIONS COMPLÈTES :

39 F CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Jouez maintenant et gagnez le jeu



Tomb Raider™ La Révélation Finale

sur PC
avant tout le monde* !

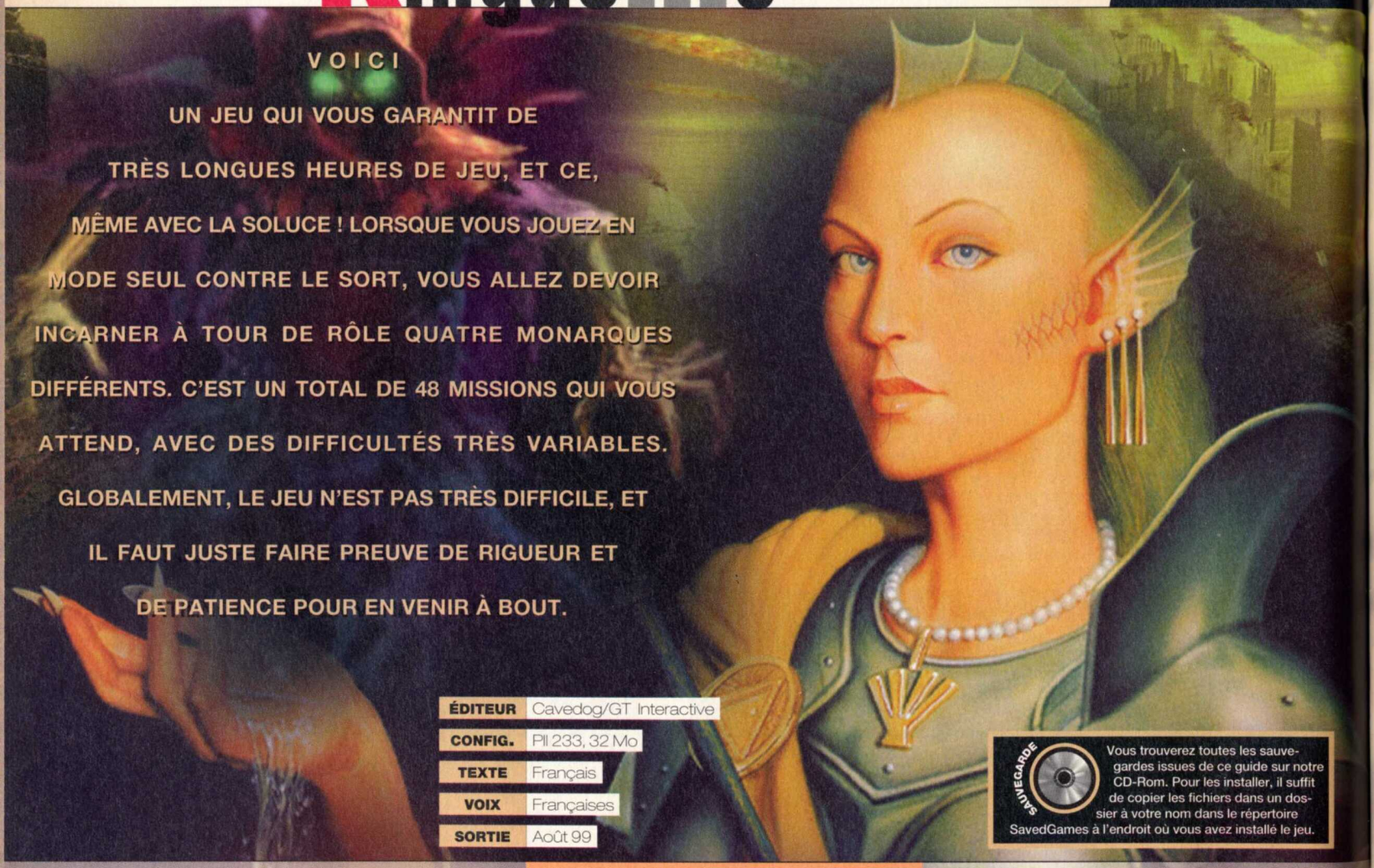
3615 TOMBRAIDER

08 36 68 19 22

EIDOS INTERACTIVE

3615-3668 : 2,23 F/mn
Concours organisé du 1/11 au 31/12/99
* Disponibilité prévue du jeu : 26/11/99
Tomb Raider™ La Révélation Finale et Lara Croft © et ™ 1999 Core Design Ltd. Édité et © Eidos InteractiveLtd 1999 - Tous droits réservés

Total Annihilation Kingdoms



VOICI UN JEU QUI VOUS GARANTIT DE TRÈS LONGUES HEURES DE JEU, ET CE, MÊME AVEC LA SOLUCE ! LORSQUE VOUS JOUEZ EN MODE SEUL CONTRE LE SORT, VOUS ALLEZ DEVOIR INCARNER À TOUR DE RÔLE QUATRE MONARQUES DIFFÉRENTS. C'EST UN TOTAL DE 48 MISSIONS QUI VOUS ATTEND, AVEC DES DIFFICULTÉS TRÈS VARIABLES. GLOBALEMENT, LE JEU N'EST PAS TRÈS DIFFICILE, ET IL FAUT JUSTE FAIRE PREUVE DE RIGUEUR ET DE PATIENCE POUR EN VENIR À BOUT.

ÉDITEUR	Cavedog/GT Interactive
CONFIG.	PII 233, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Août 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez toutes les sauvegardes issues de ce guide sur notre CD-Rom. Pour les installer, il suffit de copier les fichiers dans un dossier à votre nom dans le répertoire SavedGames à l'endroit où vous avez installé le jeu.

Quelques conseils

• Dans les missions où vous devez mettre sur pied une armée, la tactique est toujours la même : commencez d'abord par repérer les sites de Mana pour y construire des Manatites. Lorsque ces sites sont éloignés de votre Camp, pensez à les protéger par des Tours de garde ou par d'autres constructions équivalentes. Ce sont les Manatites qui vous apporteront l'énergie pour créer édifices et unités, alors plus vous en aurez, plus vous pourrez vous développer rapidement. Lorsque c'est possible, préférez une Manatite sacrée à une Manatite normale, elle vous assurera plus de Mana.

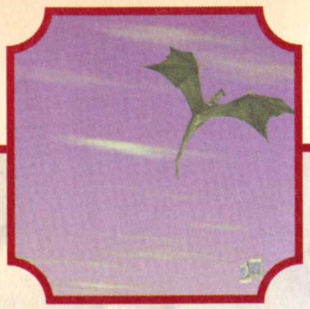
• Il n'est pas rare que votre Camp soit attaqué lorsque que vous êtes en train de créer votre armée. Quelques Tours ou, selon les cas, des Géants de pierre lui assureront alors une bonne protection tout en préservant vos unités pour l'assaut final.

• Les Aras dressés, les Aigles, les Chauves-Souris et les autres unités volantes se révèlent très utiles même s'il ne s'agit pas d'unités combattantes. Pensez toujours à en placer une ou deux en patrouille dans les parages de votre Camp. Elles vous préviendront de l'arrivée d'éventuels ennemis et leur feront perdre tout effet de surprise. Cela permettra aux Tours de garde et autres Géants de pierre d'attaquer ces derniers avant même qu'ils ne soient à portée de vos installations, tout en épargnant vos troupes une nouvelle fois. Elles semblent également indispensables dans les phases d'assaut car elles repèrent les unités et les défenses ennemies et elles complètent habilement les armes d'assaut à longue portée telles que les catapultes, canons et autres Trébuchets. Ces oiseaux sont très vulnérables, alors n'hésitez pas à en créer un nombre suffisant.

• Ne créez jamais une armée avec un seul type de combattant, elle serait bien trop vulnérable. Une armée de Chevaliers pourrait très bien se faire décimer par un petit groupe de Ptérosaurus par exemple, car les Chevaliers ne peuvent s'en prendre qu'aux unités terrestres. Prévoyez toujours des Archers en couverture, ils se révèlent redoutables contre les unités volantes, mais assez vulnérables lors des combats au corps à corps.

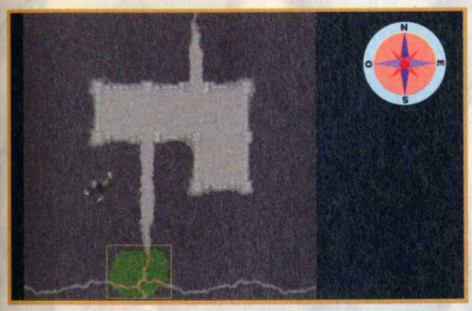
• Dans les dernières missions, la magie occupe une place de plus en plus importante. L'ennemi l'utilise souvent et vous devrez en faire de même pour avoir une chance de l'emporter. Ne négligez pas la puissance des Grands Prêtres et du Dragon d'Anu.

• Lorsque vous devez créer une armée, choisissez toujours les unités les plus puissantes. Créez-en un nombre suffisant et la victoire est presque toujours assurée.



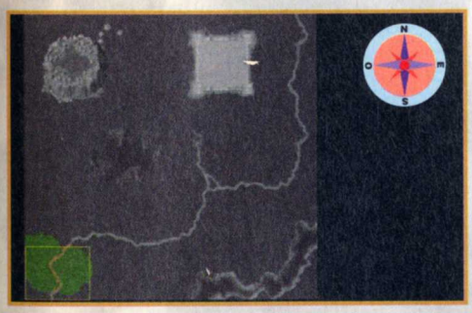
Chapitre 1: Les portes de l'enfer s'entrouvrent

Sélectionnez toutes vos troupes et prenez la route qui va au nord. À la vue des premiers ennemis, arrêtez-vous et laissez faire les archers, ce qui aura pour avantage d'éviter d'éventuels combats au corps à corps. Lorsque vous aurez atteint le village, prenez vers l'est. Vous tomberez sur un groupe de combattants qu'il vous suffira d'anéantir pour décrocher la victoire.



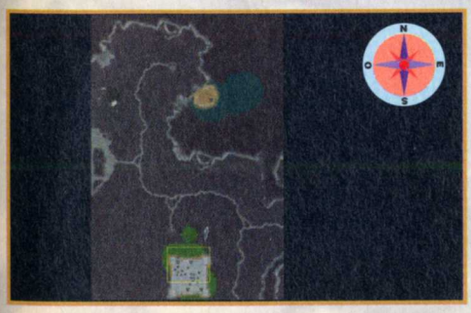
Chapitre 2 : Sauve-qui-peut

Déplacez l'ensemble de vos unités sur le chemin jusqu'au carrefour. Prenez ensuite la direction du nord, ce qui vous mènera au château. Là encore, laissez faire les archers, les Fantassins ne servant qu'à exterminer les Zombies qui s'approcheraient d'un peu trop près. Lorsque la voie est libre, franchissez les portes du château et la partie est gagnée.



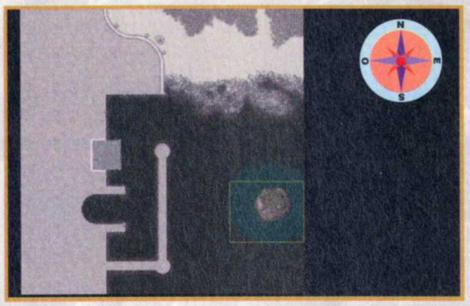
Chapitre 3 : Une lueur d'espoir

Prenez le chemin qui part du château en direction du nord avec l'ensemble de vos unités. À la vue des ennemis, arrêtez-vous et envoyez les hussards avec les archers en couverture. Laissez les Fantassins près de votre héros, ils assureront sa protection en cas de besoin. Lorsque vous serez sur le terrain sablonneux, coupez à travers les bois et le village en ruine pour atteindre la rive. Un bateau, le Tartaruca, viendra vous chercher. Embarquez tous vos hommes sur celui-ci (à partir de la fenêtre de menu du bateau). Mettez le cap de vos deux bateaux sur le nord-est et le tour est joué.



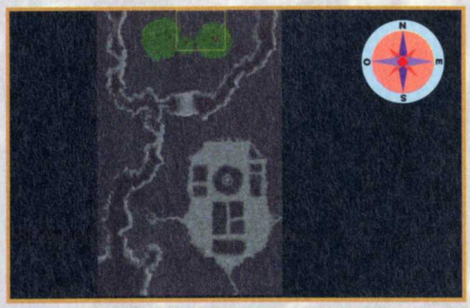
Chapitre 4 : À l'assaut du piton

Envoyez vos Mouettes de feu vers le nord-ouest de la carte (c'est-à-dire le coin supérieur gauche) afin de repérer la position ennemie. Rassemblez toutes les Mouettes en vue d'une attaque groupée. Il y a un ordre à respecter pour ne pas se faire décimer : commencez par les bateaux et par la Tour de garde avant de vous attaquer aux arbalétriers. Gardez les Fantassins pour la fin, car, de toute façon, ils ne peuvent rien contre vos Mouettes de feu. Lorsqu'il n'y a plus le moindre survivant, la partie est gagnée.



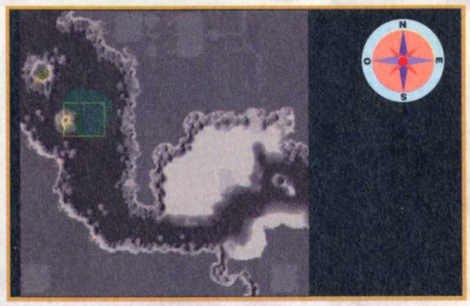
Chapitre 5 : Un bon Araméen est un Araméen mort

Avec votre Satantre, créez un Nécromaçon. Envoyez-le construire une Manatite à l'est du Camp, entre les menhirs. Dans le même temps, envoyez les Zombies et les deux Cavaliers noirs défendre le chemin qui vient du sud. Créez maintenant une dizaine de Persécuteurs et autant de Chevaliers noirs avec lesquels vous formerez un groupe de chaque. Prenez maintenant la direction du sud et lancez-vous à l'attaque du village qui s'y trouve. Laissez les Persécuteurs devant et détruisez absolument tout. Dans le même temps, créez encore quelques unités avec la Satantre pour venir en renfort et combler les inévitables pertes. Lorsque toute la zone est nettoyée, la partie est gagnée.



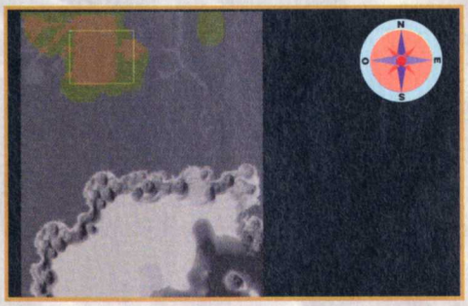
Chapitre 6 : Premiers pas dans la jungle

Faites descendre le fleuve à tous vos bateaux jusqu'à la plage qui se trouve sur la rive nord. Débarquez alors toutes les unités et envoyez-les un peu plus au nord. Avec les Prêtresses, construisez une Manatite sur le site se trouvant au nord-ouest de la plage et lancez-vous ensuite dans la construction de quatre Tours de garde. Lorsqu'elles sont achevées, la partie est gagnée.



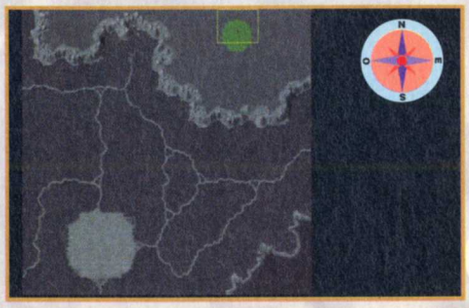
Chapitre 7 : La contre-attaque

Prenez la direction du sud jusqu'au passage qui donne sur la plage. Créez trois groupes avec les Mouettes de feu, les Chasseurs et les Trolls. Mettez les Trolls devant et les Mouettes de feu au-dessus, en couverture. Utilisez toutes vos forces pour attaquer les Tours de garde une par une. Dans le même temps, utilisez le dresseur pour créer des Trolls et des Chasseurs qui viendront combler les pertes de la bataille.



Chapitre 8 : Pas de quartier

Envoyez Lokken au nord-ouest de la position de départ pour qu'il construise une Manatite puis une Satantre. Avec cette dernière, créez un Nécromaçon pour qu'il construise deux Tours de Mages qui protégeront la base. Envoyez alors des unités parcourir la région à la recherche de sites pour la construction de Manatites. À chaque emplacement, une fois la Manatite créée, construisez au moins une Tour de Mages pour la protection de la zone. En même temps, créez un second Nécromaçon pour qu'il construise un Méphistéleveur. À ce stade, commencez à créer une armée puissante composée d'une trentaine de Persécuteurs, une vingtaine de Cavaliers noirs et d'Archers squelettes ainsi que quelques Becs-de-fer pour la reconnaissance du ter-

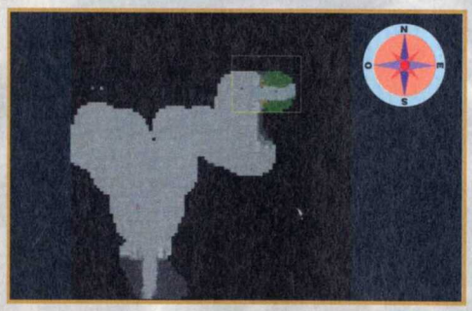


Total Annihilation Kingdoms

rain. Envoyez-les au sud-ouest de la carte trouver le Camp ennemi. Laissez alors une dizaine de persécuteurs au Camp et envoyez le reste des troupes à l'assaut du Camp ennemi. La victoire est assez facile étant donné votre supériorité numérique.

Chapitre 9 : "La Traîtresse"

Prenez la route qui monte vers le nord et activez le camouflage de l'Assassin avant d'arriver aux portes de la ville. Deux Fantassins gardent la porte, attendez qu'ils soient le plus éloignés pour passer la porte et entrer dans la ville. Trouvez un coin tranquille pour reprendre des forces avant de continuer la mission. Pour cela, cachez-vous derrière la maison se trouvant à gauche de la porte. Lorsque votre niveau de Mana est revenu à son maximum, activez de nouveau le camouflage et prenez la direction du nord en évitant de passer trop près des gardes, sinon ils vous découvriront malgré le camouflage. Votre future victime se trouve près de la maison la plus au nord. Tuez-la en faisant attention aux deux gardes qui ne sont pas loin. Prenez maintenant le chemin inverse en marquant une nouvelle pause afin de remonter votre niveau de Mana. Repassez la porte, descendez jusqu'en bas de la carte et prenez la direction de l'est. Remontez ensuite vers le nord jusqu'à la route et suivez-la en direction de l'ouest .



Chapitre 10 : Les Légions des Ténèbres

Construisez une Manatite puis une Satantre. En même temps, envoyez un Cavalier noir reconnaître le terrain à l'ouest puis au sud de votre position de départ. Avec la Satantre, créez un Nécromaçon qui construira une Tour de Mages à l'est et deux au sud pour protéger le chemin découvert par le Cavalier noir. Créez un second Nécromaçon et envoyez Lokken construire des Manatites sur les différents sites découverts. À côté de la Satantre, créez un Méphistéleveur puis commencez à constituer votre armée. Elle devra être composée d'au moins une quinzaine de Cavaliers noirs, autant de Persécuteurs et d'Archers squelettes plus quelques Becs-de-fer pour les reconnaissances. Envoyez ces derniers en direction du sud-est à la recherche du Camp ennemi. Envoyez alors toutes vos forces groupées par spécialités à l'assaut du Camp tout en continuant de créer des unités supplémentaires en renfort. La supériorité numérique doit assurer une victoire facile.

Chapitre 11 : La quête maléfique

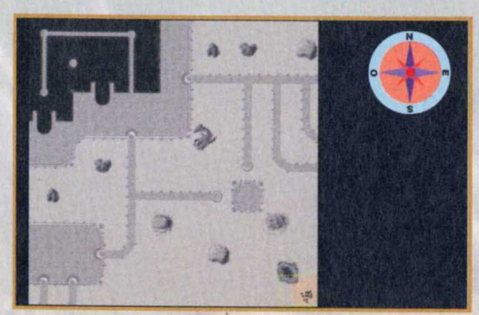
Ne vous occupez pas des éclaireurs qui se trouvent sur le plateau. Utilisez une Arachnausée en direction du sud à la recherche de sites pour construire des Manatites. Dans le même temps, faites construire à Lokken une Manatite puis une Satantre avec laquelle vous créerez un Nécromaçon. Celui-ci devra alors construire une Tour de Mages à l'est du Camp avant de partir en direction du sud, accompagné par une Arachnausée, pour construire des Manatites sur les sites préalablement découverts. Prévoyez une ou deux Tours de Mages à côté de chaque Manatite. En même temps, créez des Cavaliers noirs et des Persécuteurs : une quinzaine de chaque que vous enverrez au sud-est à la recherche du chemin qui mène au plateau. Laissez le Génie noir sur place et passez à l'assaut du plateau. Laissez vos unités sur place puis envoyez le Génie noir sur le plateau, accompagné de deux Arachnausées. Une fois sur place, faites-lui construire le Temple et la partie est gagnée.

Chapitre 12 : Le feu de l'Éther

Sans doute la mission la plus facile du jeu... Vous n'avez rien à faire ! Regardez juste les ennemis se faire décimer un à un par vos défenses. La victoire est assurée.

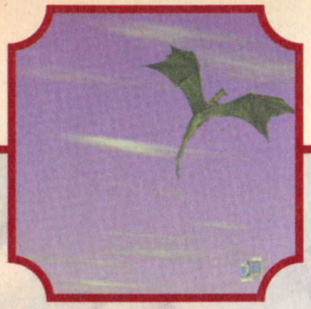
Chapitre 13 : Chaos et bestialité

Suivez le bord de la carte jusqu'à la route puis suivez-la vers le nord et à l'ouest à l'intersection. À chaque fois que vous repérerez des ennemis, arrêtez-vous et laissez faire les Archers. Ne combattez jamais avec le héros. Entrez dans la ville, approchez-vous des quais pour découvrir votre bateau de transport.



Chapitre 14 : Sus aux indésirables

Embarquez l'ensemble de vos troupes sur les bateaux, mettez le cap à l'ouest et débarquez sur l'île la plus petite. Détruisez les quelques ennemis qui s'y trouvent puis construisez une Manatite et deux Tours de garde. Rembarquez tout le monde et allez en direction de l'île la plus à l'est. Débarquez vos troupes au milieu de la façade ouest et construisez une Manatite en repoussant les assauts avec vos troupes et à l'aide des bateaux. Ensuite, construisez un Camp de recrues et quatre Tours de garde. Une fois les Tours terminées, lancez vos troupes à la conquête de l'île et créez une Prêtresse, une dizaine de Spadassins, autant d'Arbalétriers et au moins trois catapultes. Avec la Prêtresse, construisez un Arsenal puis un Tartaruca qui servira au transport de vos nouvelles troupes. Rembarquez tout le monde et lancez-vous à l'assaut de la dernière île. Débarquez tout le monde, créez un Camp de recrues et quatre Tours de garde. Groupez vos unités par spécialités et lancez l'offensive finale en continuant à créer des unités pour combler les pertes. La supériorité numérique vous assurera la victoire facilement.

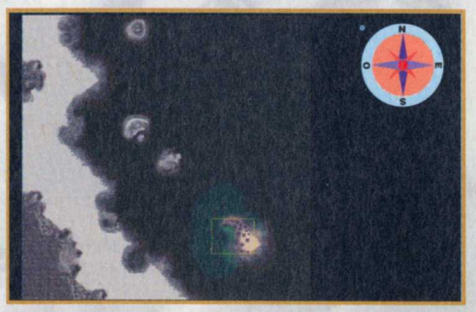


Chapitre 15 : Le déchaînement

Commencez par construire un Camp de recrues puis une Prêtresse avec laquelle vous pourrez construire une Manatite. Protégez l'île efficacement en construisant au moins huit Tours marines autour avec le Navire Amiral puis ramenez-le au port. Créez également quatre tours de garde et autant d'Arbalétriers que possible. Il ne vous reste plus qu'à attendre les assauts des ennemis et à tenir trente minutes. Au fur et à mesure des attaques, n'hésitez pas à reconstruire des Tours de garde.

Chapitre 16 : L'incroyable armada

Protégez l'île avec au moins quatre Tours de garde. Embarquez alors toutes vos unités et mettez le cap à l'ouest, direction le continent. Débarquez dans la partie sud puis construisez une Manatite, un Camp de recrues et une Académie. Protégez ces constructions avec vos troupes et les navires. Construisez quatre Bastions avec une Prêtresse pour protéger la base lors de l'assaut. Créez une armée composée d'Amazones, de Mousquetaires et de Croisés (au moins dix de chaque), ainsi que quatre catapultes. Groupez vos troupes par spécialités et envoyez-les en direction du nord, tout en continuant à créer des renforts pendant ce temps. La victoire est assurée si vous avez la supériorité numérique.

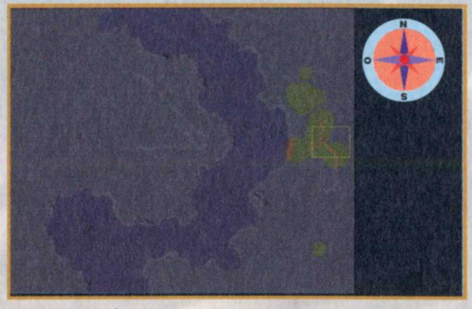


Chapitre 17 : Du côté de chez Swift

Prenez la direction du sud, derrière les deux grandes collines. Votre Chasseur trouvera les Géants de pierre derrière celle qui se trouve à l'est. Prenez alors la direction du nord-ouest au bord de la mer. Utilisez les Géants de pierre pour bombarder à distance les murailles afin d'y faire une brèche suffisamment large. Amenez les Géants de pierre jusqu'à cette brèche et utilisez votre Chasseur pour repérer l'ennemi à l'intérieur du Camp. Faites alors rentrer les Géants dans le Camp et détruisez tout. En cas d'attaque de l'ennemi sur les Géants, n'hésitez pas à vous replier à l'extérieur pour reprendre des forces avant une nouvelle attaque.

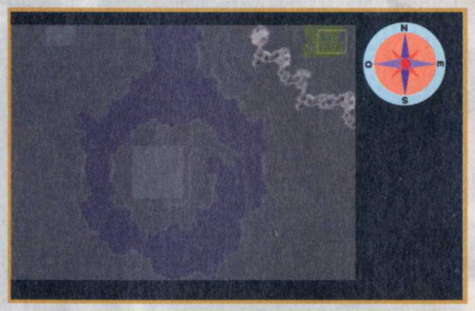
Chapitre 18 : La guerre totale

Lancez vos troupes qui se trouvent le plus au nord à l'attaque de l'autre côté de la rivière. En même temps, construisez une Manatite près de votre base puis créez un Invocateur et un second Dompteur. Au milieu du Camp, créez au moins une dizaine de Mouettes de feu, groupez-les et inspectez la région se trouvant au sud de votre Camp afin d'y détruire les troupes ennemies. Envoyez-les ensuite de l'autre côté de la rivière pour finir le travail du premier groupe. Envoyez des troupes sur la rive ouest et construisez des Manatites. Dans le même temps, créez d'autres Mouettes de feu et au moins cinq Géants de pierre avant de lancer l'attaque finale sur les dernières positions de l'ennemi au nord de la carte. Utilisez les Mouettes en reconnaissance et les Géants de pierre pour bombarder les positions ainsi découvertes.



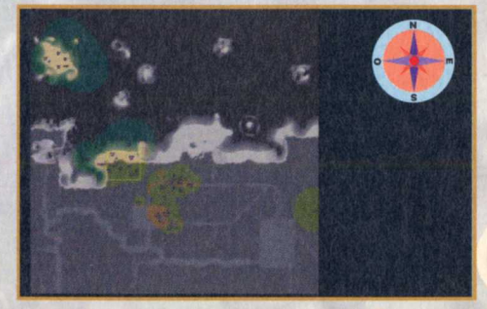
Chapitre 19 : Un seul esprit

Commencez par mettre sur pied une armée importante constituée d'au moins dix Trolls, d'autant de Mouettes et de Chasseurs ainsi que de trois Harpies. Attaquez la partie sud du territoire et cherchez des sites de Mana pour y construire des Manatites. Avec les Harpies, essayez de convertir une Prêtresse ce qui vous permettra de construire les mêmes unités que l'ennemi, exception faite des bateaux. Créez dans le même temps deux Rocs et une dizaine de Mouettes de feu. Utilisez les Rocs pour transporter vos unités sur l'île, en gardant les Mouettes de feu en couverture. Embarquez au moins deux Géants de pierre, les Trolls et les Chasseurs. Commencez l'attaque du Camp ennemi par la Tour de garde puis par les portes afin d'ouvrir une brèche avec les Mouettes de feu et les Géants de pierre. Lorsque c'est fait, faites pénétrer vos unités terrestres dans le Camp et éliminez les derniers ennemis.



Chapitre 20 : La tête de pont

Protégez votre Manatite de base avec au moins deux Tours marines. Allez ensuite en direction du sud avec tous vos navires. Débarquez vos troupes dans la crique et construisez un Camp de recrues. Créez ensuite une Prêtresse qui construira une Manatite sur le site se trouvant à l'est de l'endroit où vous avez débarqué. Sécurisez la zone avec quatre Tours de garde et quatre Tours marines puis construisez une Académie. Créez deux Aras dressés que vous enverrez en repérage sur le continent à la recherche des villages. Pendant ce temps, créez votre armée avec des Arbalétriers, des Amazones, des Croisés et des

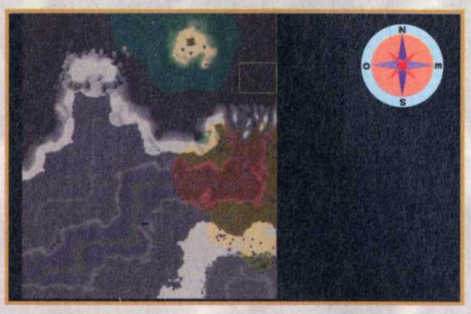


Total Annihilation Kingdoms

Guerriers, au moins une dizaine de chaque. Envoyez-les à l'assaut du premier village en laissant vos troupes de départ en protection du Camp et en continuant à créer des troupes en renfort. Une fois le premier village tombé, envoyez-y la Prêtresse pour y construire des Manatites et quatre Tours de garde. Partez à l'assaut du second village par la route, au sud-est de la carte, avec au moins quatre catapultes. Envoyez des renforts en permanence pendant l'assaut et la victoire ne devrait pas vous échapper.

Chapitre 21 : Les vaisseaux de l'Apocalypse

Construisez un Navire Amiral et débarquez Kirenna sur la petite île. Elle se trouve à bord d'un Narval et devra construire une Manatite et deux Tours de garde. Avec le Navire Amiral, construisez deux Tours marines pour protéger l'Arsenal et quatre autres autour de l'île. Construisez un second Navire Amiral et mettez le cap au sud avec toute votre flotte, non sans avoir oublié de rembarquer Kirenna. Débarquez sur la plage se trouvant à l'est de l'embouchure, non sans avoir repéré le terrain au préalable avec l'Ara dressé. Construisez une Manatite avec Kirenna et protégez l'embouchure de la rivière avec vos navires et surtout avec quatre Tours marines. Construisez également deux Tours de garde autour de la Manatite avant de vous lancer dans la construction d'un Camp de recrues. Une fois terminé, préparez une dizaine d'Arbalétriers, autant de Spadassins et quatre catapultes. Lorsque les Tours marines sont terminées, faites avancer vos navires vers le sud et construisez deux nouvelles Tours à hauteur de la plage. Envoyez vos troupes terrestre ainsi que Kirenna en direction du sud afin d'éliminer toute résistance ennemie. Atteignez la route pavée et la victoire est à vous.



Chapitre 22 : Les cibles d'entraînement

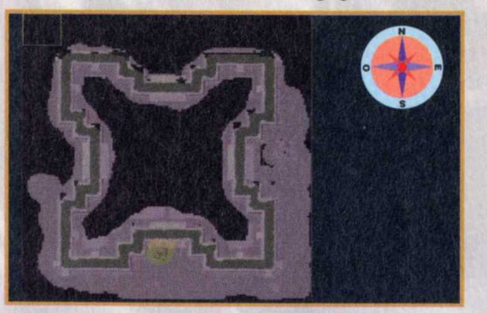
Débarquez Kirenna sur la première petite île à l'est de votre position initiale. Détruisez les Manatites de l'ennemi et construisez-en deux ainsi qu'un Camp de recrues. Créez ensuite une Prêtresse, des Spadassins et des Arbalétriers que vous embarquerez au fur et à mesure sur les navires. Contournez ensuite l'île par le sud pour débarquer sur le continent, au bas de la carte. Créez encore des unités sur l'île et effectuez des rotations avec vos bateaux pour les ramener ou alors créer un Camp de recrues là où vous aurez débarqué. Fabriquez des catapultes, au moins quatre, et lancez toutes vos troupes en direction de la prison. Détruisez les Tours de Mages et les sentinelles qui en gardent l'extérieur. Disposez vos unités sur les flans ouest et sud de la prison et lancez une attaque simultanée pour faire des brèches dans les murs. Faites-y alors rentrer vos Fantassins pour tuer le plus rapidement possible les gardes qui, sinon, risquent de massacrer les prisonniers. Les Arbalétriers repousseront les attaques venues du ciel. Ramenez ensuite les prisonniers aux bateaux et le tour est joué.

Chapitre 23 : Le Boucher de Zakum

Embarquez tous les prisonniers et mettez le cap au nord. Utilisez les Aras dressés pour ouvrir la voie et pour repérer d'éventuels ennemis. Lorsque vous arrivez sur la plage, bombardez les positions ennemies avant de débarquer l'ensemble de vos unités. Créez un groupe de prisonniers et un groupe d'Arquebusiers puis avancez vers le nord-est avec les prisonniers devant. Utilisez toujours un Ara dressé pour reconnaître le terrain. Allez jusqu'à la forteresse ennemie et détruisez tout.

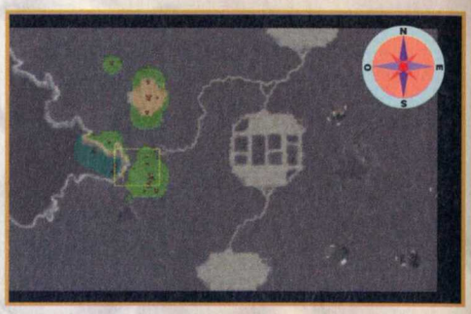
Chapitre 24 : La terrible désillusion

Envoyez toutes vos unités vers l'est, montez sur le chemin de ronde, suivez-le au sud puis à l'est jusqu'à arriver à un double escalier au sud de la carte. En chemin, vous trouverez une catapulte. Envoyez deux Fantassins faire le tour du chemin de ronde, ils trouveront trois autres catapultes que vous ramènerez au sud, toujours en restant sur le chemin de ronde. Attendez d'avoir rassemblé toutes vos forces puis dirigez-vous plein nord jusqu'aux murailles que vous raserez avec les catapultes. Faites rentrer vos Fantassins jusqu'au Tumulus et c'est gagné.



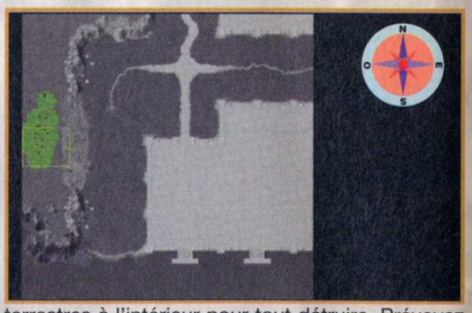
Chapitre 25 : Le traître

Rassemblez vos troupes après le débarquement. Avec le Mage Architecte, construisez un Château puis une dizaine de Chevaliers. Avec le Cantonnement, créez également une dizaine de Fantassins. Groupez toutes ces troupes et attaquez les deux fermes et le village. Créez quelques unités supplémentaires en renfort et votre supériorité numérique doit vous assurer une victoire facile.



Chapitre 26 : Pour un ordre nouveau

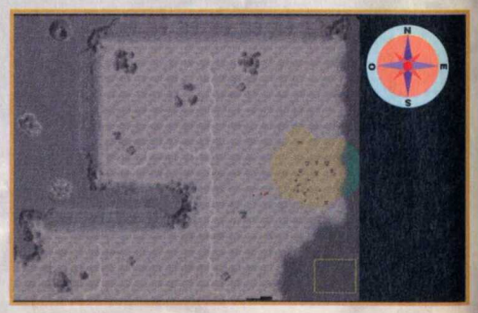
Construisez deux Manatites sur les deux sites se trouvant au-dessus et en dessous de votre position de départ. Construisez ensuite une Satantre et un Château avec lesquels vous devrez créer une armée importante. Prévoyez au moins une dizaine de Canons, vingt Archers et autant de Fantassins, dix Ullingoths, une quarantaine de Hussards et cinq Catapultes. Prévoyez aussi quelques Tours d'artilleurs et des Tours de Mages pour défendre votre Camp pendant la mise en place de votre armée. Créez aussi quelques Aigles mouchards pour reconnaître les positions ennemies et vous prévenir d'une éventuelle attaque. Dirigez vos troupes vers la muraille ouest de la ville et percez-la avec vos catapultes. Envoyez alors vos unités



terrestres à l'intérieur pour tout détruire. Prévoyez des renforts en nombre suffisant, les pertes étant importantes lors de l'assaut. Détruisez alors le Temple d'Anu et protégez la place avec vos troupes. Envoyez alors le Génie noir sous bonne garde (une dizaine de Hussards au moins) jusqu'au centre afin qu'il construise un temple.

Chapitre 27 : La terre de tous les dangers

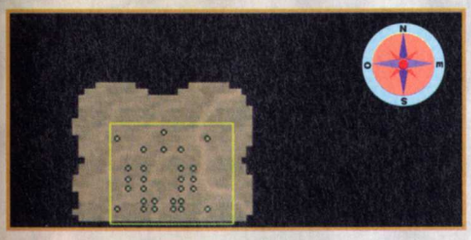
Protégez votre Camp en créant au moins une trentaine de Chevaliers, des Catapultes et deux Aigles mouchards car vous allez être sérieusement attaqué.



Envoyez un Aigle au sud-ouest, l'autre au nord-ouest afin de repérer les Camps de Taros. Attaquez avec vos Chevaliers le Camp qui se trouve au nord-ouest en premier. C'est le plus petit, et pendant ce temps, vous pourrez continuer à créer des Chevaliers qui viendront compenser les inévitables pertes. Une fois votre groupe reconstitué, partez à l'attaque du second Camp, détruisez-le et la victoire est à vous.

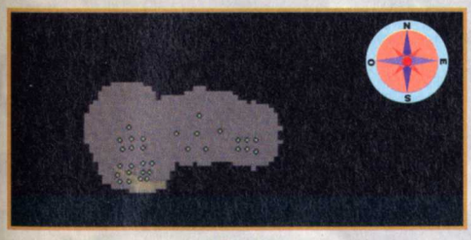
Chapitre 28 : Le croque-mort

Créez un groupe au milieu duquel vous placerez Dernhest et prenez la direction du nord. Lorsque vous voyez des ennemis, stoppez et laissez faire vos Archers à distance, éventuellement avec l'aide de vos Chevaliers. En arrivant au pied de la falaise, prenez le défilé qui se trouve sur la gauche et franchissez-le le plus rapidement possible, sans vous arrêter. Une fois dans la plaine, reprenez la direction du nord-ouest, toujours avec les Archers et les Chevaliers en protection. Détruisez les deux Manatites et la Satantre que vous rencontrerez, allez vers l'est et c'est gagné.



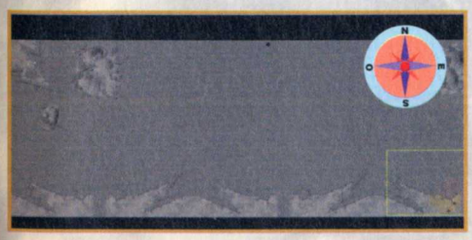
Chapitre 29 : La cité morte

Groupez toutes vos unités en ayant pris soin de placer Dernhest au centre afin qu'il ne soit pas exposé lors des combats. Allez tout droit, puis à gauche, en suivant la même technique que pour la mission précédente, à savoir, vous arrêter et laisser les Archers et les Chevaliers intervenir lorsque vous êtes attaqué. Dans la ville, avancez en tournant d'abord au nord, puis à l'est, au sud, à l'ouest et enfin, au nord. Détruisez tous les ennemis, une opération qui sera facilitée par votre supériorité numérique.



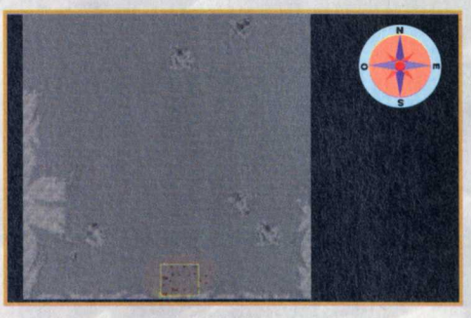
Chapitre 30 : Les escadrons des ténèbres

Déplacez-vous à la recherche de patrouilles que vous éliminerez une à une. En cas de blessure, reprenez des forces avant de continuer. N'entrez surtout pas à l'intérieur de la forteresse. Lorsque toutes les patrouilles auront été éliminées, votre mission sera terminée.



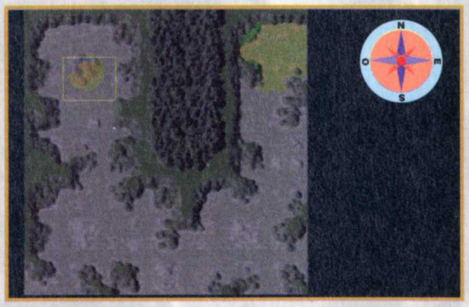
Chapitre 31 : Le massacre chez Shekelesh

Entrez dans la forteresse et prenez la direction du nord. Exterminez tout le monde sur votre passage et ne craignez pas les pertes car vous recevrez des renforts très régulièrement. Allez jusqu'au cœur de la cité, et, au besoin, attendez d'avoir réuni suffisamment d'effectifs pour vous lancer dans l'attaque finale. Dans la place, détruisez d'abord les Tours, puis terminez par les Fantassins.



Chapitre 32 : L'appât

Prenez la direction du sud, sans jamais engager le combat. Ne vous arrêtez pas, contournez la montagne puis remontez vers le nord. Ne vous arrêtez pas lorsque vous rencontrerez la patrouille de Véruna, continuez vers le nord et allez vous abriter derrière les Longues Nuits. Vous n'avez plus qu'à attendre l'arrivée des Véruniens sans rien faire, ils seront immanquablement détruits par les Longues Nuits.

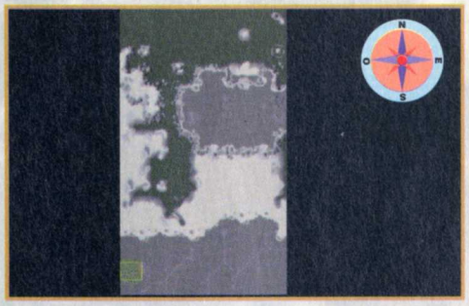


Chapitre 33 : L'homme tranquille

Envoyez votre éclaireur sur la colline qui se trouve au sud-ouest. Mettez-vous au bord pour découvrir un Camp ennemi, retournez ensuite de là d'où vous venez et allez jusqu'à la plage au nord. Longez-la à l'est jusqu'au bord de la carte, redescendez alors vers le sud et montez sur la grande montagne. Faites-en le tour en restant bien au bord afin de repérer toutes les positions ennemies. Ne vous arrêtez pas, vous éviterez une éventuelle attaque.

Chapitre 34 : La revanche

C'est une mission longue où vous allez devoir construire une armée particulièrement importante. Commencez par construire des Manatites sur les emplacements au nord et au sud de votre emplacement de départ. Chaque Manatite doit être bien protégée par des Longues Nuits et des Feus sacrés. Passez maintenant à la création de votre armée qui devra comprendre bon nombre d'Invocateurs, de Dresseurs et de Dompteurs. Avec ceux-ci, créez une trentaine de Mouettes de feu, une vingtaine d'Orques de la jungle, autant de Griffons et de Basilics. Quelques Chauves-souris vous serviront également à reconnaître les positions ennemies avant l'assaut. Huit Géants de pierre ne seront pas non

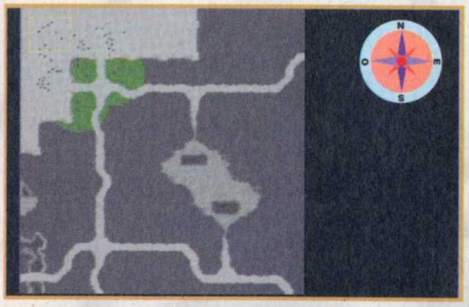


plus de trop pour assurer la protection de votre Camp. Envoyez d'abord vos troupes vers l'est à la conquête des deux sites de Mana qui s'y trouvent et construisez-y deux Manatites, ou mieux, deux Manatites sacrées avec un Shaman. Longez le bord droit de la carte vers le nord pour attaquer la première partie du plateau où se trouvent les Véruniens. Au besoin, repliez-vous après une première vague afin de reconstituer une armée puissante, puis lancez-vous à l'assaut de la partie nord de ce plateau. Créez ensuite une vingtaine de Krakens et détruisez pour finir toutes les forces navales de l'ennemi.

Total Annihilation Kingdoms

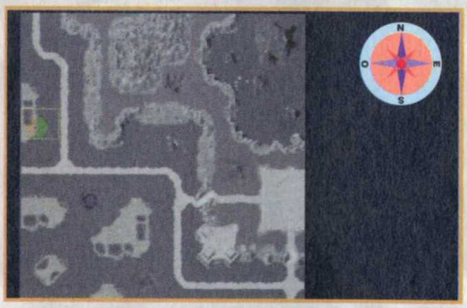
Chapitre 35 : Le message d'Emen

Sortez de la ville avec Emen et suivez la route qui part vers l'est, tournez au sud pour arriver au village. Une fois dans le village, regardez bien les positions des différents gardes. Vous trouverez Buriash au nord-est d'un village, près d'une maison. Tuez Buriash et fuyez immédiatement plein nord avant de rejoindre la route pavée. Retournez à la ville sans vous arrêter et la partie est gagnée.



Chapitre 36 : La Jacquerie

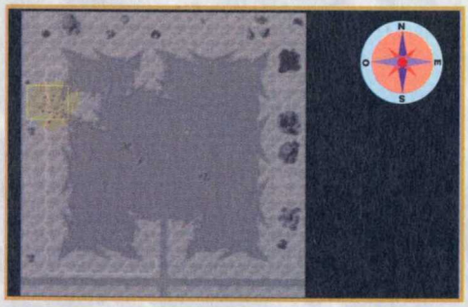
Visitez tous les villages avec Ayla afin de rassembler un maximum de paysans et de vagabonds. Il suffit de passer à côté pour que vous puissiez les contrôler. Regroupez tout le monde sur la route et suivez-la vers l'est, en direction du château. Suivez la route lorsqu'elle tourne au sud et débarrassez-vous des sentinelles. Prenez à l'est en direction du Trébuchet. Lorsque Ayla et ses hommes s'y trouvent, vous pouvez en prendre le contrôle, encore faut-il



se débarrasser des gardes. Commencez à bombarder les Tours de garde du château en utilisant la carte stratégique et en visant les points rouges qui s'y trouvent. Laissez vos hommes se reposer puis envoyez-en la moitié sur la route au sud afin de se débarrasser des sentinelles restantes. Revenez vers le Trébuchet au plus vite afin de contrer l'attaque de quelques Fantassins ennemis. Lorsque tous les points de la carte sont détruits, envoyez vos paysans détruire la Manatite se trouvant dans la partie nord-est du château.

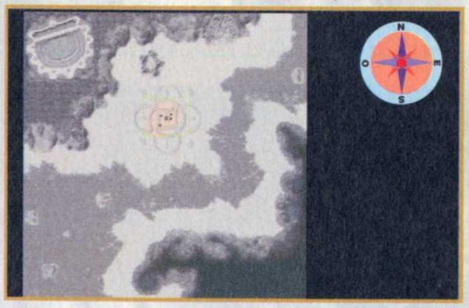
Chapitre 37 : Le cœur de Tesh

Groupez vos unités, longez la muraille nord puis descendez vers le sud. Vous découvrirez une brèche dans la muraille. Avant d'entrer, créez deux groupes : les Archers d'un côté, les Fantassins de l'autre. Laissez Joreth de côté afin qu'il ne soit pas exposé lors des combats. Faites entrer les Fantassins suivis des Archers, détruisez la Satantre se trouvant juste à l'entrée puis montez vers le nord. Avancez progressivement entre les murailles et détruisez les défenseurs que vous rencontrerez avec vos Archers, toujours en gardant les Fantassins devant. Au bout de ce passage, vous trouverez sur la gauche le Cœur de Tesh, éliminez le Démon de Sable et il est à vous.



Chapitre 38 : L'union de toutes les énergies

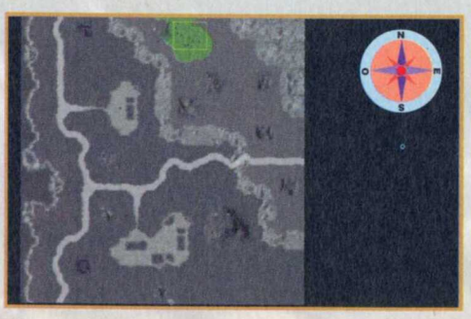
Envoyez un Grand Prêtre et le Fantassin en direction du nord-est à la recherche d'un cerf. Envoyez dans le même temps un autre Prêtre en direction du sud-ouest, à la recherche d'un autre cerf près d'une dune. Encore un peu plus au sud-ouest se trouve le troisième et dernier cerf. Ramenez les prêtres et les cerfs près du Cœur de Tesh. Tuez les cerfs avec le Fantassin pour faire apparaître le Dragon d'Anu.



Envoyez-le détruire la base ennemie qui se trouve au nord-ouest en commençant par utiliser un sort Tremblement de terre qui aura pour effet de vous débarrasser de bon nombre de Fantassins. Tuez tout le monde, détruisez la Manatite et c'est gagné.

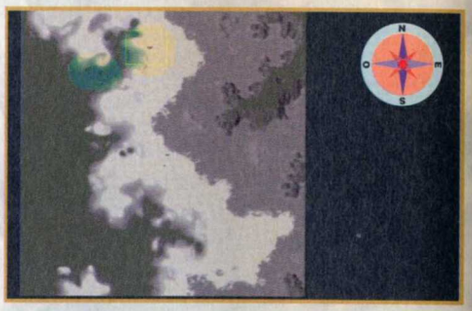
Chapitre 39 : Les ailes de lumière

Regroupez vos unités et sillonnez la carte à la recherche de Tarosiens. Vous en trouverez un peu partout. Éliminez chaque groupe un par un en laissant reposer vos unités entre deux attaques. Utilisez le Dragon d'Anu légèrement en avant de vos troupes au sol pour repérer les positions ennemies. Avec lui, attaquez sans hésiter les Fantassins qui ne peuvent l'atteindre, mais ne vous attardez pas trop sur les Archers que vous laisserez plutôt à vos Chevaliers. Nettoyez toute la zone pour décrocher la victoire.



Chapitre 40 : Mythes et légendes

Commencez par lancer un sort Tremblement de terre avec le Dragon d'Anu pour débarrasser la zone de cette première vague d'attaquants. Vos troupes embarquées sur les navires ne vous serviront pas à grand-chose, toute la mission étant réalisable avec le dragon. Vous pouvez tout de même les débarquer sur la plage. Envoyez le Dragon d'Anu au sud-est afin qu'il détruise à lui seul toute l'armée de Zhon.



Chapitre 41 : La fin d'un monde

Encore une mission très facile… Sélectionnez toutes les unités, envoyez-les tout droit vers le bord de la carte sans vous arrêter et c'est gagné.

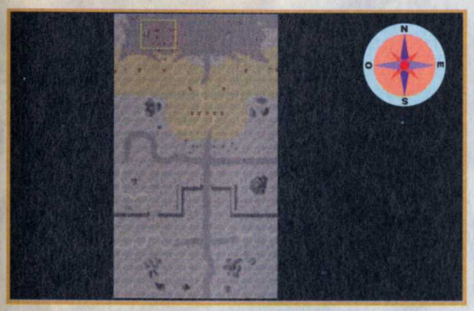
Chapitre 42 : La fuite

Montez sur la colline principale au centre de la zone, redescendez par le nord pour vous retrouver sur le plateau. Longez le haut de la carte vers l'est puis longez les falaises. Passez derrière les Longues Nuits et allez jusqu'au bord nord-est de la carte pour gagner. Des ennemis vont vous prendre en chasse. S'ils s'approchent trop près, n'hésitez pas à sacri-

fier quelques Chasseurs pour les ralentir et assurer la fuite de Thirsha.

Chapitre 43 : L'inestimable cargaison

Créez deux groupes : les unités terrestres d'un côté, les Ptérosaurus de l'autre. Rassemblez ces unités près des deux portes au sud et laissez passer devant toutes les unités en blanc que vous ne contrôlez pas. Ouvrez les portes et laissez partir les unités vers le sud. Repérez les ennemis avec vos Ptérosaurus et prenez la direction sud-ouest avec vos unités terrestres. Utilisez les Pyromages pour détruire les ennemis qui s'approcheraient trop près de votre Chariot. Avancez toujours très prudemment, ne laissez jamais le Chariot sans protection car il est lent et particulièrement vulnérable. Empruntez le passage au sud-ouest avant de reprendre la direction du sud-est vers la route que vous devrez atteindre pour terminer la mission.

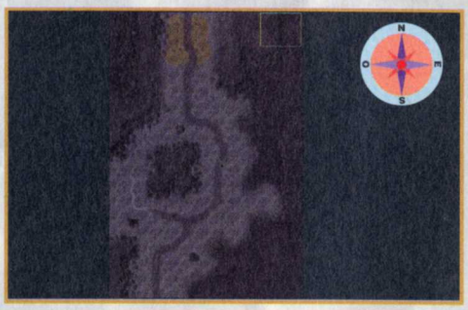


Chapitre 44 : La victoire est proche

On passe vraiment aux choses sérieuses avec une mission particulièrement longue et délicate. Commencez par construire des Manatites sur les emplacements proches de votre position de départ, puis un Château et un Camp de recrues. Créez maintenant une armée très importante comprenant, au début, au moins vingt canons, vingt chevaliers et autant d'Archers. Créez aussi des Aras ou des Aigles mouchards pour prévenir une attaque et repérer les positions ennemies. Fortifiez le nord de votre base avec un Bastion et construisez un Trébuchet à l'ouest. Avec les Aigles, repérez la zone au nord-ouest de votre Camp et commencez à bombarder les Tours de Mages et la muraille avec le Trébuchet. Faites franchir cette première muraille à vos canons accompagnés des Chevaliers, toujours en veillant à bien avoir quelques Archers susceptibles de repousser les attaques venues des airs. Une fois à l'intérieur, créez de nombreux renforts, éventuellement un autre Château, ainsi que des mages qui construiront des Manatites sur les positions ennemies. Créez également un Dragon d'Anu qui vous sera d'une aide précieuse pour l'assaut final. Construisez un second Trébuchet pour venir à bout de la seconde muraille et n'hésitez pas à reculer pour reprendre des forces à plusieurs reprises lors de l'assaut final. Gardez toujours des Archers près de vos bases et construisez éventuellement des Tours d'Artilleurs supplémentaires.

Chapitre 45 : Un jeu dangereux

Divisez vos unités en deux groupes : les unités au sol et les unités aériennes avec les deux Ptérosaurus. Ne bougez pas tout de suite, attendez quelques instants que le niveau de Mana des différentes unités soit remonté à son maximum. Avancez alors très progressivement, toujours en utilisant les Ptérosaurus pour reconnaître le terrain. Détruisez tous les ennemis qui se présenteront en veillant bien à ne jamais laisser le Chariot sans défense. Restez toujours sur le chemin et empruntez le défilé qui se trouve à l'ouest de la route. Reprenez ensuite la direction du sud en suivant toujours la même tactique. N'hésitez pas à stopper pour reprendre des forces après une attaque violente.

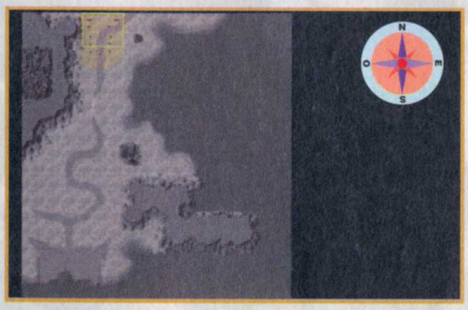


Chapitre 46 : Au cœur d'Elam

Mettez sur pied une armée importante. Pour cela, commencez à construire un Château et un Camp de recrues. Créez alors une bonne vingtaine de Mages archers et autant de Chevaliers. Lancez alors quelques attaques dans les environs de votre Camp après avoir créé plusieurs Aras dressés que vous utiliserez pour localiser l'ennemi. Faites-les patrouiller autour du Camp. Créez, si besoin, de nouveaux effectifs afin d'avoir en permanence une vingtaine de Chevaliers et d'Archers. Prévoyez ensuite un Grand Prêtre avec lequel vous créerez un Dragon d'Anu. Cette opération est longue et faites-la sous bonne garde. Passez ensuite à l'offensive sur les troupes de Taros, avec le Dragon légèrement devant, les Chevaliers et les Archers derrière. Utilisez le sort Tremblement de terre pour tuer le maximum d'ennemis avant d'engager vos troupes terrestres dans le combat. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour détruire l'ensemble des troupes de Taros.

Chapitre 47 : L'ombre des mers

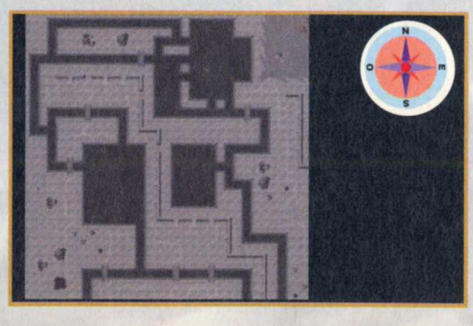
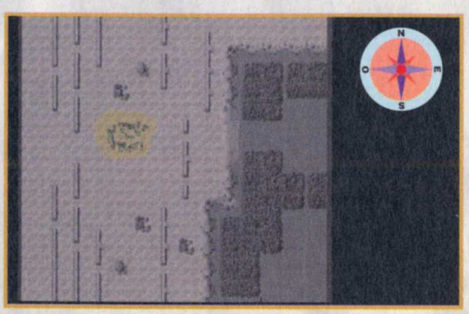
Divisez vos unités en deux groupes : les unités au sol qui protégeront le Chariot et les unités aériennes avec les deux Ptérosaurus. Attendez que la Mana remonte à son maximum et commencez à avancer avec les Ptérosaurus légèrement en avant. Longez les falaises à l'ouest puis le bord gauche de la carte. Lorsque vous arrivez près du port, arrêtez-vous et envoyez les deux Ptérosaurus en reconnaissance. Repérez le bateau puis rejoignez-le en gardant toujours groupées vos unités terrestres et embarquez le chariot. Envoyez le bateau longer le bord sud de la carte sous la protection des deux Ptérosaurus. Allez jusqu'au coin sud-est, puis remontez en suivant le bord jusqu'au nord.



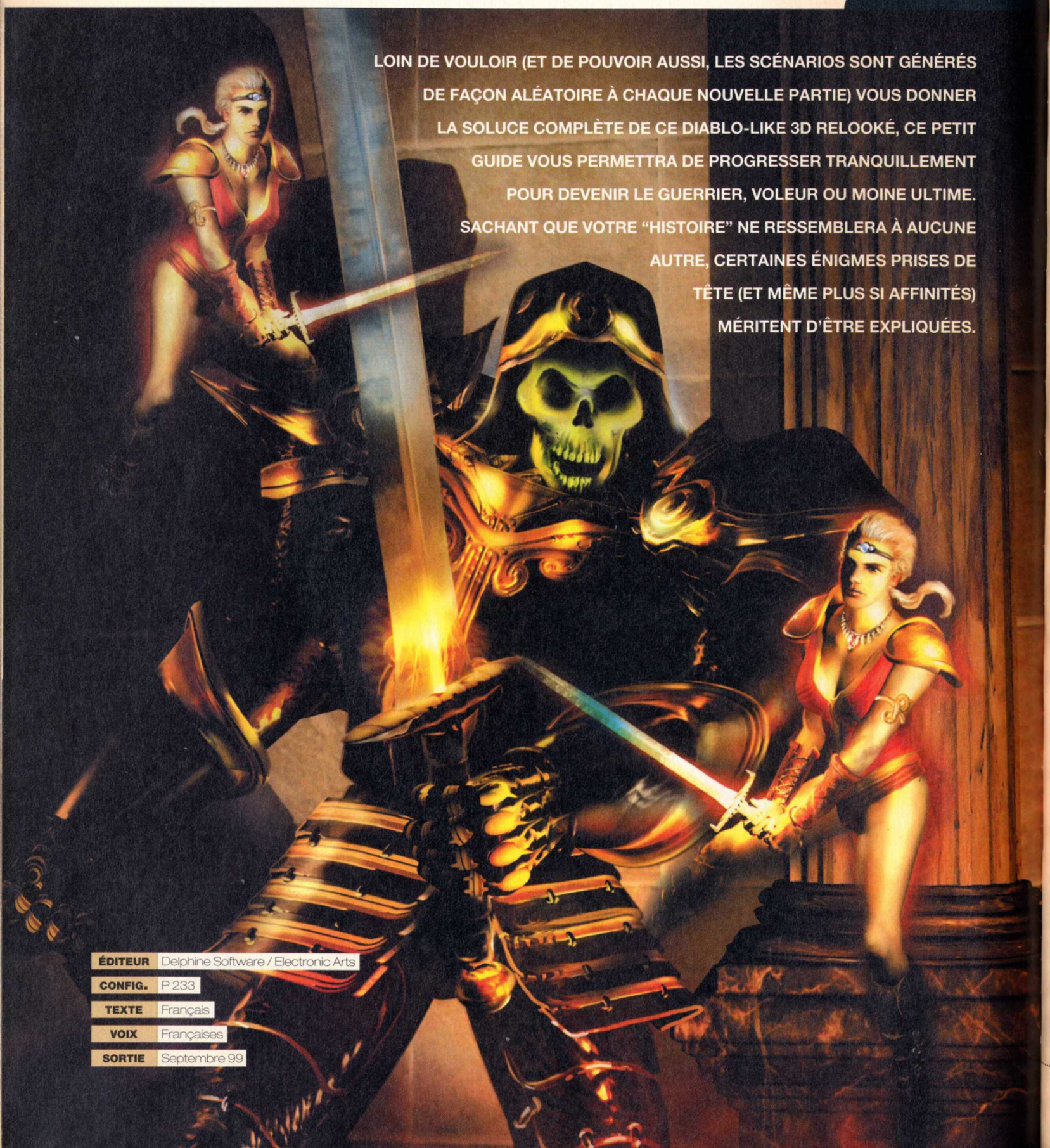
Chapitre 48 : Les portes de l'enfer se referment

Ne bougez pas vos unités et attendez la première attaque des Tarosiens. Repoussez-la puis groupez vos unités et prenez la direction de l'est. Zigzaguez légèrement et n'essayez pas de détruire les deux Tours de Mages que vous allez rencontrer. Continuez jusqu'au centre de la carte et jusqu'à ses emplacements de Mana. Construisez quatre Manatites puis un Château et un Camp de recrues. Protégez le tout par quelques Tours. Mettez sur pied une armée composée d'une vingtaine de Chevaliers et autant de Mages archers. Groupez-les et allez détruire les ennemis aux quatre coins de la carte. Quelques Aras dressés seront également utiles. Abandonnez le combat lorsque vous rencontrez des Génies noirs, vous risqueriez de vous faire décimer. Créez des renforts en permanence ainsi que plusieurs Grands Prêtres et un Dragon d'Anu. Lorsque la zone est partiellement nettoyée, envoyez vos Aras à la recherche de Lokken. Localisez-le puis envoyez l'ensemble de vos troupes, y compris le Dragon d'Anu et les Grands Prêtres pour l'éliminer.

Sylvain Cachard

Darkstone



LOIN DE VOULOIR (ET DE POUVOIR AUSSI, LES SCÉNARIOS SONT GÉNÉRÉS DE FAÇON ALÉATOIRE À CHAQUE NOUVELLE PARTIE) VOUS DONNER LA SOLUCE COMPLÈTE DE CE DIABLO-LIKE 3D RELOOKÉ, CE PETIT GUIDE VOUS PERMETTRA DE PROGRESSER TRANQUILLEMENT POUR DEVENIR LE GUERRIER, VOLEUR OU MOINE ULTIME. SACHANT QUE VOTRE "HISTOIRE" NE RESSEMBLERA À AUCUNE AUTRE, CERTAINES ÉNIGMES PRISES DE TÊTE (ET MÊME PLUS SI AFFINITÉS) MÉRITENT D'ÊTRE EXPLIQUÉES.

ÉDITEUR	Delphine Software / Electronic Arts
CONFIG.	P 233
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Septembre 99

LA VILLE

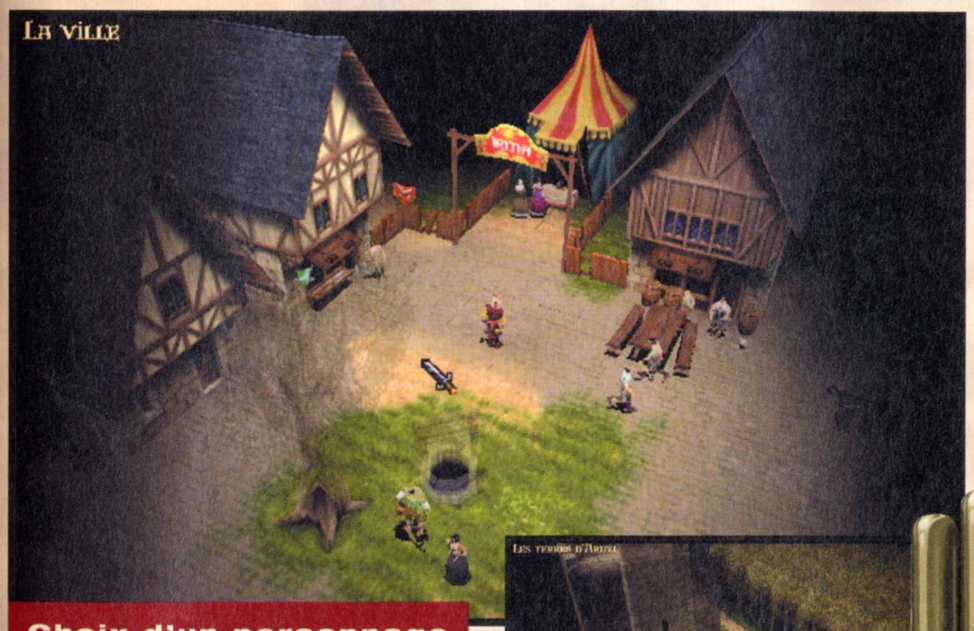
Lieu de passage obligé, incontournable, nécessaire, car l'aventure commence en ville. Les habitants vont vous dévoiler par bribes l'intrigue du jeu (un méchant sorcier, Draak, veut régner sur le monde et pour cela il utilise le pouvoir du Darkstone) et vous proposer de petites missions à accomplir (moyennant finance, si vous les accomplissez, évidemment. Il n'y a pas marqué « La Poste » sur le blason du preux chevalier que vous incarnez, quand même !). Le camp d'entraînement sera très utile pour les débutants et, il ne faudra pas oublier de reposer les armes sur leurs socles si vous voulez sortir dudit camp.

Au départ, équipez-vous léger car vous trouverez très vite des armures, boucliers et autres casques dans les premiers donjons visités. Quelques potions de soins, une épée, et en route pour l'aventure... Ah oui, un détail : sauvegardez souvent !

LES TERRES D'ARDYL

(DONJONS NIVEAUX 1 À 4 ET 5 À 8)

C'est ici que commence vraiment l'aventure. Le premier scénario vous envoie souvent (toujours ?) au village pour une mise en route progressive.



Choix d'un personnage

Pour débuter et à l'usage, il semble plus facile de gérer un personnage plutôt que deux. Un bon Guerrier est le choix incontournable pour celui qui débute dans ce style de jeu : puissant, résistant et disposant du minimum de Magie nécessaire (Porte magique pour retourner en ville et Berseker pour massacrer plus facilement ses ennemis), sa gestion ne présente aucune difficulté. Le fait de jouer avec deux persos complique un peu la chose, car l'IA de votre comparse est très limitée. Dans ce cas un Guerrier, que vous jouerez principalement, accompagné d'un Magicien armé d'une arme de jet (cela évitera de le voir se jeter dans les corps à corps et de se faire trucider systématiquement), tel un arc, est judicieux. Si votre Guerrier trépasse, votre Magicien le ressuscitera et, de plus, ses sorts vous seront bien utiles (Bombes magiques, pour exploser l'ennemi à distance, est un must) pour progresser dans le jeu. Pour les "Saigneurs", un personnage type Magicien représente un challenge plus relevé...

LE VILLAGE

En arrivant au village, après avoir pulvérisé les quelques Gobelins et autres bestioles qui auront tenté de vous barrer le passage, le maire vous indiquera que sa bourgade est en train de dépérir suite au vol de la Corne d'abondance par l'ignoble Sorcier Zoram. Zou, direction le 1er donjon qui, normalement se matérialise par une échelle.

Niveau 1. Le fantôme de Riken, un brave gars, fera son apparition et vous définira de nouveau la teneur de la mission (retrouver cette fameuse Corne d'abondance).

Niveau 2. Trouver le Golem de feu et après l'avoir trucidé, prendre sa Sphère élémentale.

Niveau 3. Trouver le Golem de glace et après l'avoir Xterminé, prendre sa Sphère élémentale.

Équipements

Ne vous surchargez pas, ça ne sert à rien. Une arme, un bouclier, un casque et quelques potions suffisent. N'achetez pas systématiquement la nouvelle arme que vous propose Gunther, le forgeron, mais attendez plutôt l'occase : l'Épée Vampire (vous redonne 20 % de santé à chaque coup qui touche et fait "+17 aux dégâts") est un excellent choix comme peut l'être l'armure "+9 aux caractéristiques". Une Épée "+5 % aux dégâts" ne vaut pas la peine d'être achetée...

Réparez régulièrement vos armes et armures mais n'abusez pas de l'amélioration qui fait perdre des points de résistance...

Pour les amulettes que ne manquera pas de vous proposer Maître Elmeric, tapez dans le haut de gamme. Une bague "+9 à toutes les caractéristiques", c'est du bonheur alors qu'un collier "+3 au mana" est vraiment inutile... Enfin, si vous êtes incompétent, faites identifier les objets que vous récupérez par Irma, la Voyante, si vous ne voulez pas vous faire rouler par le forgeron (un objet non-identifié est racheté 1PO !).

Darkstone

Porte magique

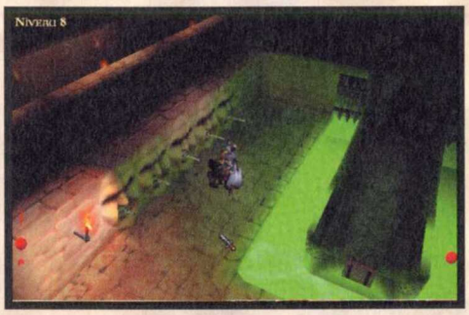
Le sort Porte magique est le sort incontournable qu'il vous faut posséder et ce, quelle que soit la classe de personnage que vous avez choisie. En effet, il vous permettra de retourner instantanément en ville et par ce biais de gérer au mieux votre inventaire. Explications : pour gagner un maximum d'argent, il est nécessaire de récupérer tous les objets

que vous découvrirez sur votre route pour les revendre auprès du forgeron ou du magicien. L'argent récupéré sera déposé chez l'usurier et petit à petit, votre compte en banque gonflant de façon indécente, vous pourrez vous équiper d'armures puissantes, d'épées magiques, de bagues et colliers aux pouvoirs fantastiques, de potions de soins, d'antipoison... que vous trouverez chez ces mêmes commerçants. En bref, vous ramassez tout ce qui traîne et quand vous n'avez plus de place dans l'inventaire : Porte magique !

Niveau 4. Trouver l'Antre de Zoram. Riken vous donnera la Robe de nuages (après utilisation, cette Robe ne vous servira plus à rien et, pire que tout, n'est pas vendable... Poubelle !), vous permettant de pénétrer dans le repaire du pépère pervers, contre les deux Sphères élémentales. Explosez Zoram et récupérez la Corne d'abondance.
Retour au village pour rendre la Corne d'abondance au maire. Riken fera son apparition pour vous remercier d'avoir sauvé son âme et vous offrira votre premier Cristal (Sagesse). Bravo, plus que six à trouver. Dans la foulée vous rencontrerez Sébastien, le Sage, qui vous expliquera que c'est pas tout de traîner en route, faut trouver les six autres cristaux et ensuite on en reparlera... En bref, à plus !

LA SALLE DES BOUCHES

Si vous tombez sur l'Étang des fées, vous êtes en présence du premier scénario un peu confus du jeu. En effet, en tapotant le tambour, une petite fée apparaîtra et vous délivrera le message suivant :



"ceci est le chant des serpents, fais chanter les roseaux du plus petit au plus grand". Piège... Ne cherchez pas les roseaux dans le secteur (parce que vous risquez de chercher longtemps dans les bois alentour...), ils sont dans le donjon suivant qui est représenté par une tour.
Niveaux 5, 6 et 7. Cherchez les fameux roseaux. Pas de problèmes particuliers, quelques araignées, squelettes et hommes-lézards.
Niveau 8. Insérez les roseaux du plus petit au plus grand dans les bouches, ouvrant ainsi le passage vers le Cristal de vertu. Attention, les serpents sont rapides et venimeux.

LES TERRES DE MARGHOR

(DONJONS NIVEAUX 9 À 12 ET 13 À 16)

C'est dans cette carte que vous risquez de trouver l'énigme la plus ardue à résoudre parce qu'impliquant un très grand nombre de protagonistes.

LE TEMPLE D'ÉRAS

En arrivant devant le Temple d'Éras, posez sur les deux stèles d'offrande (la 3e étant déjà occupée avec de la bouffe avariée) de la nourriture (une pomme sur chaque, c'est sympa une pomme...) et, ô miracle, voilà que notre bon vieux Dieu Éras nous apparaît et nous fait la maxi-crise de cafard. Plus de fidèles, plus de rentrées de pognon, la dèche... Bref, il faut de ce pas aller convertir un pèlerin pour avoir la mégarécompense. Le pèlerin en question se trouve près de la maison du charpentier et s'appelle Frère Jean, est aveugle et perd la foi.

Expérience.

Un petit truc concernant les points d'expérience... Lorsque vous trouvez un Cristal, celui-ci vous rapporte énormément de points d'expérience (vous montez systématiquement d'un niveau jusqu'à ce que vous atteigniez le Niveau 20, environ, et ensuite le fait d'en trouver un remplira votre barre de points d'expérience à 70 %). Mais, quand vous montez d'un niveau, les points en sus sont perdus. Si vous arrivez devant un Cristal, regardez donc votre barre de points d'expérience. Si elle est remplie à 80 %, sauvegardez, sortez casser du monstre errant ou commencez un nouveau donjon jusqu'à ce que vous ayiez gagné suffisamment de points pour monter de niveau. Allez chercher le Cristal et hop, vous montez d'un niveau supplémentaire. Deux niveaux pour le prix d'un, sympa, non ?

Quêtes

À chaque passage par La Ville, les habitants vont vous proposer de multiples quêtes telles retrouver l'Épée maudite, l'Écaille de dragon, la Harpe céleste ou encore tuer Nosferatu, etc.
Inutile de chercher partout, ces mini-quêtes se dévoileront au fur et à mesure de votre progression. Ainsi, dans un quelconque donjon, vous ouvrez un coffre et miracle vous trouvez la fameuse Épée maudite. Il ne vous reste plus qu'à retourner en ville et la remettre au citadin qui vous a confié la mission. Il vous donnera un beau pactole pour vous remercier de votre acte héroïque !

Il vous demande d'aller chercher l'œil de Ra pour retrouver la vue. Clair que notre double borgne est l'âme fatale... Or donc, vous trouverez l'œil de Ra au fond du donjon (voir ci-dessous, après la fin du parcours du combattant) et lorsque vous le donnerez au Frère Jean, celui-ci, fou de joie d'avoir retrouvé la vue, vous donnera une loupe. Putain de cadeau vu qu'en plus, durant votre absence, il a perdu le tout petit bout de foie qu'il lui restait (alcolo, va !). Bon alors que faire ? Notre ami le charpentier, nous explique qu'il faudrait lui fournir du poisson pour nourrir sa petite famille. Go vers le lac où se trouve un pêcheur qui vous dit que sur l'Île de

Bartalan, il y a un trésor fabuleux. Go sur l'Île donc... Non pas go, le pont est cassé ! Bon, alors on pique un poisson dans le panier du pêcheur et on le rapporte au charpentier qui pour nous remercier va réparer le pont.... Pas encore fini ! Sur l'Île, il y a un coffre protégé par un champ de mines et un écriteau illisible. La loupe, mais c'est bien sûr..., vous permet de lire l'écriteau (itinéraire à suivre pour ne pas péter). Pas la peine de vous fatiguer si vous avez le sort de Télékinésie... Et dans le coffre ? Une bible, évidemment, mais vierge... Argh ! ! ! ! Retour chez notre Dieu malheureux qui par sa divine volonté fera apparaître ses commandements sur la bible puis chez Frère Jean qui sera tout illuminé par la révélation d'Éras. Enfin, Cristal sur le gâteau, Éras tout content d'avoir un adorateur, vous donnera la Cerise du Courage (ouais, effectivement, il y a une inversion quelque part !). Vu le boulot, il aurait pu donner deux-trois cristaux... Radin !

Bon, maintenant que tout est expliqué, voyons comment obtenir l'œil de Ra.

Niveau 9. Trouver les deux Globes oculaires et les insérer sur la statuette dans la salle du même nom. Et une statuette, une...

Niveau 10. Idem mais, attention, il se peut que vous deviez descendre d'un niveau pour trouver le 2e Globe oculaire. Et une seconde statuette dans la besace...

Niveau 11. Même chose que idem. Et une, et deux, et trois statuettes ...

Niveau 12. Se rendre à la salle solaire et poser la statuette en or sur le 7, celle en argent sur le 10 et celle en bronze sur le 3 : vous avez l'œil de Ra...

L'ÉPÉE CÉLESTE

Facile. Le Frère Shadire vous envoie en mission sacrée... Casser les œufs d'immondes créatures avec l'Épée céleste. Pour ce faire, parcourir les contrées sauvages pour trouver cette fameuse Épée qui, manque de bol, est inaccessible si on n'a pas le Symbole céleste. Chercher le donjon.

Niveau 13. Libérer le prisonnier qui vous remettra le Symbole désiré et ressortir du donjon pour récupérer ladite Épée. Retourner dans le donjon et chercher la salle des œufs. Omelette à l'aide de l'Épée céleste puis retour du côté de chez Frère Shadire qui, fort content de votre cuisine, vous remettra la Dague céleste.

Niveaux 14 et 15. Exterminer les Serpents, Scorpions et autres insectes qui voudraient vous empêcher de descendre au niveau 16.

Niveau 16. Dans la salle des Serpents, planter la Dague sur l'un des deux socles et récupérer le Cristal de noblesse.

Un autre scénario qui peut apparaître est celui des deux Guerriers. Il suffit de les massacrer, prendre leurs épées que l'on plantera sur les deux petits socles en forme de crâne. Le gros crâne s'ouvrira, vous permettant de récupérer le Cristal.

Bravo, vous avez atteint la moitié de l'aventure. Le Darkstone apparaît dans la ville et transforme les habitants en pierres. Tout est sombre, il pleut.... L'ignoble Draak va-t-il l'emporter ?

LES TERRES D'ORMAR

(DONJONS NIVEAUX 17 À 20 ET 21 À 24)

Le niveau moyen des monstres rencontrés augmente singulièrement avec de plus en plus de bestioles venimeuses, des Araignées géantes, des Serpents volants, des Serpents crispants, des Serpents, Serpents.....

LANGOLIN

Rendez-vous devant la maison d'Argansa qui s'est fait enlever. Sa femme vous demande de l'aider à sauver son homme et le Prêtre Langolin vous explique que pour sauver Argansa, il vous faut trouver les trois potions d'immortalité et lui prêter le Cristal de sagesse. Direction le donjon du coin pour trouver ces fameuses potions...

Niveaux 17, 18 et 19. Trouver la Fontaine d'immortalité et récupérer l'Élixir des immortels. Attention, les spectres sont hargneux et rapides. Lorsque vous avez les trois potions, retour vers Langolin à qui vous remettez les potions et le Cristal. C'est un piège ! Il disparaît avec le Cristal et vous laisse en compagnie de quelques spectres fort agressifs. Après avoir écouté les excuses de Madame Argansa, retour au donjon.

Niveau 20. Vous trouverez le corps d'Argansa dans une cellule. Il ne vous reste plus qu'à retrouver l'ignoble Langolin et de votre bras vengeur, lui administrer une correction de chez correction. Au passage vous récupérez le Cristal de sagesse. En le posant sur le socle (où se trouve un autre Cristal que l'on ne peut atteindre), vous débloquez celui de Compassion. Les courses ont été bonnes, non ?

Compétences

Choisir ses compétences est important dans la mesure où, dans ce monde sans pitié, tout coûte cher. Choisir la compétence Maître d'armes ou de Commerce pour un Guerrier est par exemple une excellente idée alors que celle d'Orientation est vraiment inutile... La compétence Identification peut faire économiser, à long terme, le salaire de Madame Irma... Savoir bien choisir, tel est votre premier challenge !

LES DAMNÉS

Rien de bien particulier si ce n'est qu'après avoir « Mc Donaldisé » le spectre vous barrant l'accès au donjon, il ne faut pas oublier de ramasser la Clef des damnés, qui vous permettra d'ouvrir les différentes salles.

Niveaux 21, 22 et 23. Trouver les Croix du crime, de pénitence et du pardon.

Niveau 24. Donner les Croix au Damné et lui accorder le repos éternel qu'il vous demande. Et hop, un Cristal (Intégrité) de plus dans le panier de la ménagère.

En sortant du donjon, Draak va se manifester. Plus qu'un Cristal, la fin est proche !

Darkstone

LES TERRES DE SERKESH

DONJON NIVEAUX 25 À 28 ET 29 À 32

LE SCÉNARIO D'ARKHANG

En arrivant devant le donjon, vous rencontrerez Ubus, le Druide qui vous expliquera que son maître, Elron, a disparu dans le donjon. Quand vous reviendrez voir Ubus pour lui annoncer la triste nouvelle (voir ci-dessous), il vous attaquera (sympa d'être le messager de la mort dans ce jeu).

Niveau 25. Vous trouverez Aeron, mourant, qui vous confiera la mission de détruire les Statues d'Arkhang (qui bloquent les rayons de lumière). La première, il l'a déjà détruite et pour les autres, c'est à vous de jouer. Pour ce faire, il faut soit un arc (l'Arc béni est super pour ça) soit un sort comme Bombe magique....

Vous trouverez la Salle des lumières mais le Cristal est hors d'atteinte ! N'oubliez pas de massacrer les Druides renégats et amusez-vous bien avec les Golems.

Niveau 26. Trouver le Bassin d'Arkhang et explosez l'Idole.

Niveau 27. Chercher l'Antichambre d'Arkhang et désintégrez l'Idole.

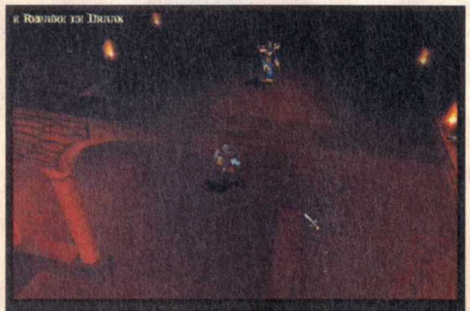
Niveau 28. Chercher et trouver la Salle des cérémonies. Démantibuler l'Idole. Un détail, les Druides ne seront pas contents du tout....

Il ne vous reste plus qu'à retourner à la Salle des lumières (niveau 25) et prendre le 7e Cristal (de force).

Les sept Cristaux en poche, il faut vous rendre auprès de Sébastien qui vous remettra l'Orbe du temps. C'est le seul moyen d'empêcher Draak de se régénérer quand il se transforme en Dragon...

LE REPAIRE DE DRAAK

Niveaux 29 et 30. Vampires, Scorpions, l'amuse-gueule...



Niveau 31. Téléportations à gogo pour découvrir Niolner, le marteau magique (pas obligatoire pour terrasser Draak).

Niveau 32. L'ultime confrontation avec Draak. Lorsque vous verrez Draak, non encore transformé, prenez le temps de vous préparer au combat final. Retournez en ville (Porte magique), réparez votre équipement et achetez des potions de Soins (cinq-six devraient suffire). Retournez dans l'antre du sorcier. Faites en sorte que vos potions soient accessibles ainsi que l'Orbe du temps et, si vous l'avez, choisissez le sort de Berseker. SAUVEGARDEZ et allez voir l'ignoble personnage. Il se transformera en Dragon.... Il ne vous reste plus qu'à surveiller votre niveau de vie et, lorsque vous lui aurez ôté entre 60 et 70 % de ses points de vie, déclenchez l'Orbe du temps pour qu'il ne puisse plus se régénérer.....

LA FIN

The End ? Pas tout à fait, Sébastien faisant une brève apparition et vous demandant de ramasser la Main astrale et de la déposer sur le Darkstone pour lever la malédiction. Pensez aussi à récupérer la Clef de la Salle aux trésors pour vous en mettre plein les fouilles...

Libre à vous de recommencer l'aventure à un niveau de difficulté supérieur pour découvrir les autres scénarios, sachant que l'intrigue sera toujours la même (trouver sept Cristaux pour niquedouiller Draak). Les monstres seront plus rapides, plus résistants, les angles de caméras différents pour vous troubler un peu..... Bref, pas de quoi casser trois pattes à un canard cul-de-jatte...

Patrick FERET

QUE LA CHANCE SOIT AVEC VOUS !

PARTICIPEZ À NOTRE GRAND CONCOURS

STAR WARS™ Episode 1

SUR LE

3615 CINELIVE

ET GAGNEZ LES PRODUITS OFFICIELS

le masque et le sabre-laser de Dark Maul et aussi des montres, T-Shirts, casquettes, Agendas 2000, figurines 30cm, jeux PC ou PlayStation, silhouette de 1m50, porte-clefs...

3615 : 2,23 F/mn
Concours organisé du 01/11 au 30/11/99
Photos non contractuelles

© Lucasfilm Ltd & TM. © LucasArts Entertainment Company LLC. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Jeux distribués par Ubi Soft.

AUSTIN POWERS

vend sa voiture aux enchères !

sur

www.allocine.fr®

EXCLUSIVITE MONDIALE

à partir du 27 octobre

AlloCiné

Ça donne envie d'y aller !

En partenariat avec

www.ibazar.fr

iBazar.fr

Le 1er site français d'enchères entre particuliers

auto live

auto live .4

LA PASSION AUTOMOBILE

POSTER
BMW Z3 M
&
Citroën
Pluriel

ESSAI
COURSE
BMW Z3M

LE SALON DE
Francfort

EXCLUSIF
48 PAGES DE
GUIDE D'ACHAT
TOUTES LES VOITURES
COMMERCIALISÉES

LA FUTURE SAXO ?
exclusif Citroën PLURIEL

GRATUIT : LE CD-ROM PC & MAC
AVEC 60 MINUTES DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN :
des essais, des reportages, de la compétition, etc. (DÉTAIL PAGE 7)

L 8877 - 4 - 25,00 F - RD

148 PAGES MAGAZINE
1 CD-ROM PC ET MAC
1 POSTER GÉANT

25F SEULEMENT

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX